Broj 58 3/10 CENA 80 DIN. • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJTE KONZOLE NINTENDO WII I PS2

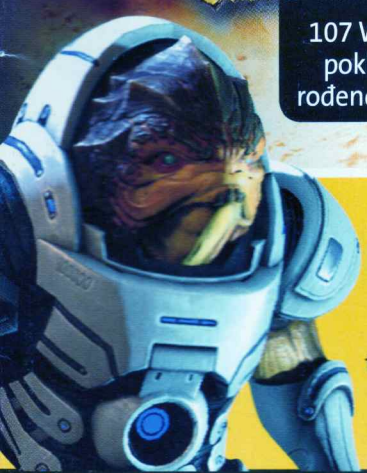
SCREENFUN

15 godina WARCRAFTA

107 WoW igara – poklon za ludu rođendansku žurku

STAR TREK ONLINE

Napred, trekijevci, pokorite MMO svet!



Mass Effect 2
Drugi deo fantastične SF trilogije premašuje i najsmelija očekivanja fanova

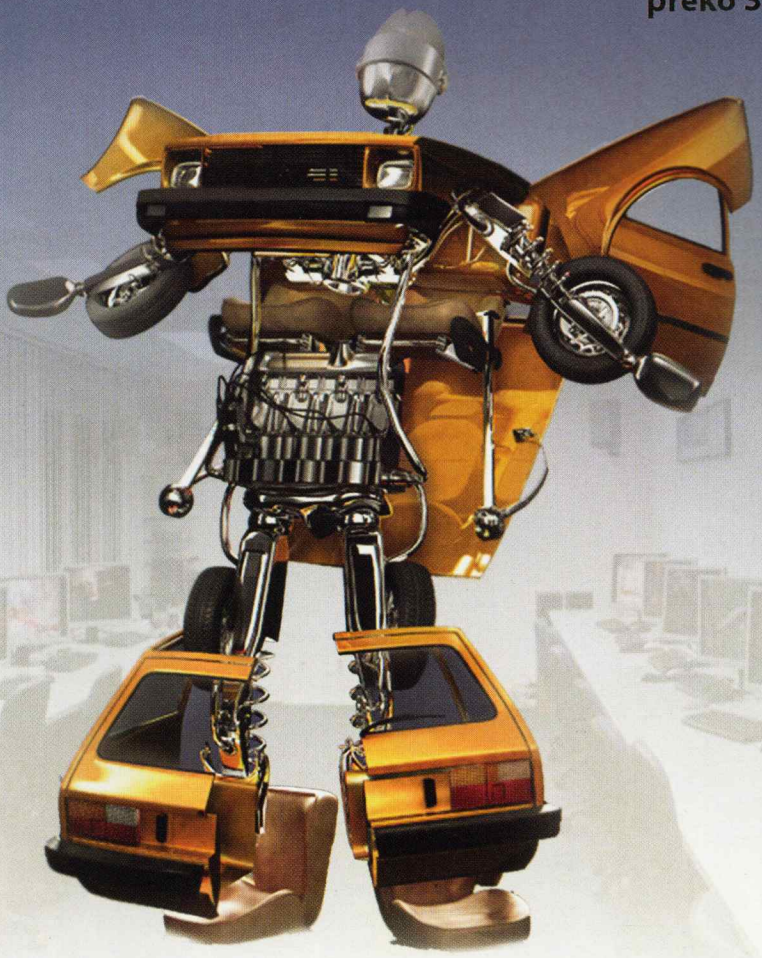
Apple iPad
Nova gejmerska platforma

Hitovi za novu deceniju
Spremite mašine za najspektakularnije igre u 2010. godini!

PRIPREME ZA JUŽNU AFRIKU: FIFA WORLD CUP 2010

Autodesk
Authorized Training Centre

Youtube >> yugo+transformers
preko 300.000 pregleda



Chiron

ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Već 7 godina u Srbiji postoji jedinstvena škola za kompjutersku **3D animaciju i vizuelizaciju** sa polaznicima od 13 do 73 godine iz zemlje i inostranstva.

Sledeći ciklus kurseva počinje u februaru 2010. godine.

Pozivamo sve zainteresovane da posete Chiron školu i iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za uzbudljivu karijeru u zemlji ili inostranstvu i krenu stopama uspešnih studenata koji sada rade u svetski poznatim kompanijama širom sveta od Novog Zelanda, preko Engleske, do Amerike.

Škola koja je prva u kontinentalnom delu Evrope dobila sertifikat za obuku na programu **Autodesk Maya**, nudi vam školovanje zasnovano na višegodišnjem iskustvu i znanju naših stručnjaka koje su sticali radeći na filmovima "Ratovi Zvezda", "K-19", "Suvišni izveštaj", "Znaci", "Perl Harboru" i mnogim drugima uz mnogobrojna gostujuća predavanja profesionalaca iz 3D industrije.

Dobrodošli!

www.chiron.edu.rs • 3621-430 • 3621-340
www.chironforum.com

Reč urednika

Kako to da mi je hard-disk od 250 GB postao mali? Zbog čega mi 7 GB prostora na GMailu nije dovoljno? Zašto se ni polomljeni CD ne može ugurati u ormar? Hm, a zbog čega čuvam polomljeni CD? Počinje da me hvata panika! Otvorio sam Pandorinu kutiju, koja je i sama prepuna. Oko mene su aparati koji ne rade, džojstici koje ne mogu nigde priključiti i kablovi koji nemaju šta da povežu. Doneta je rezolucija koja je odmah stupila na snagu: Napraviti generalno spremanje! Iako je to u početku bilo srceparajuće iskustvo – morao sam da se odreknem dragih stvari (žetoni, klikeri, proteze) – ubrzo se ispostavilo da me je proces bacanja nepotrebnih stvari

Otvarati samo u slučaju nužde

naveo na razmišljanje o kompatibilnosti. Pošto sam izbacio beščipnu ličnu kartu, blanko školska opravdanja i hotelske šibice iz Makarske, došle su na red i diskete. Na jednoj od njih je i neki moj crtež u Corel Drawu 6 za Windows 95. A šta raditi s tim? Niti možete tu flopi-disketu ubaciti negde niti sadašnja verzija Corela 14 podržava fajlove iz šestice. Slična sudbina zadesiće i sadašnje devedeove, blu-rejove i fensi solid stejt fleš diskove, koji će pre nego što i pomislite postati beskorisna parčad plastike i završiti u kutiji sa starim posterima neke tamo zvezde koja se zvala Rajana. Jedino hard-kopi ostaje zauvek! Dakle, dragi čitaoci, kupujte ScreenFun jer će on uvek biti takav kakav jeste. A možete ga iskoristiti i za krečenje...

Igor Conić

Mass Effect 2
Iznad svih očekivanja
str. 40

2 poklon-postera
Bayonetta i Resident Evil: The Darkside Chronicles

twitter
@screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

Special

4 **15 godina Warcrafta**
... i 5 godina WoW-a
6 **Hitovi za novu deceniju**
Pregled igara u 2010.

Hardware

56 **Izazovne mamipare**
Raport sa sajma CES
58 **Apple iPad**
Nova gejmerska platforma

Preview

6 **Brink**
Totalna kataklizma planete Zemlje
16 **Transformers: War for Cybertron**
Dobijaju li Transformeri konačno igru kakvu zaslužuju?
18 **FIFA World Cup 2010**
Pripreme za fudbalski spektakl
20 **Kane&Lynch 2: Dog Days**
Nemilosrdni plaćenik i psihopata, opasniji i luđi nego ranije
22 **Kada će stići?**
Raspored izlaženja igara

Test

po abecednom redu

40 **Army of Two**
36 **Bayonetta**
38 **Dark Void**
46 **Darksiders**
40 **Mass Effect 2**
54 **Mobilne igre:** Age of Heroes, Lemmings Tribe, Pac Man, NBA Pro Basketball 2010, Space Invaders Evolution, PES 2010 i Ben 10
52 **Resident Evil: The Darkside Chronicles**
28 **Star Trek Online**
44 **Vancouver 2010**
50 **Venetica**

Fun

60 **Megaposter**
Poslednji deo postera Assassin's Creed II
61 **Svaštara**
Koje bi igre na pusto ostrvo ponela Ana Bebić?
62 **GameOver**
Igrački horoskop, ScreenFunShot...

Još u ScreenFunu

24 **Vesti**
FIFA Online, GTAIV ekspanzije za PC, novi Fallout...
28 **A sada malo vi**
Pismo meseca, pokloni i svašta nešto
53 **Wii i PS2 na poklon**
Ko hoće ove konzole?

Tekst: Stojan Karamatijević

Ala vreme leti! Mnogo igrača najpopularnijeg MMORPG-a na planeti Zemlji bilo je u pelenama kada je sve počelo. Novembra 1994, Blizzard Entertainment, mala američka softverska firma, poznata po jednostavnim ali zaraznim The Lost Vikings, izdala je svoju prvu real-time strategiju. Warcraft: Orcs and Humans doneo je maštovite jedinice, simpatično fantasy okruženje, kao i mogućnost multiplayera preko modema ili lokalne mreže – elemenat za koji su blizardovci tvrdili da će biti ključan u godinama što dolaze. Što je najvažnije, igra je položila temelje bogate mitologije, za koju je petnaest godina kasnije gotovo svako čuo, bilo da sebe smatra igračem ili ne. Sledeće godine usledio je nastavak: Warcraft II: Tides of Darkness (1995) doneo je SVGA grafiku visoke rezolucije (za ono vreme), pomorske jedinice, interesantnije kampanje i bogatiju produkciju. Ekspanzija Warcraft II: Beyond the Dark Portal, izdata sredinom 1996. godine, dodatno je proširila mitologiju, uvodeći nove heroje, antiheroje i okruženja (Outland), što će postati kamen temeljac sledećih nastavaka franšize. Tri godine kasnije, Blizzard izbacuje Warcraft II: Bat-

tle.net edition, te tako multiplayer podiže na srazmerno viši nivo, stavljajući Warcraft u isti koš sa Starcraftom, revolucionarnom SF real-time strategijom kojoj je upravo internet multiplayer (preko Blizzardovog Battle.net servisa) omogućio sticanje neviđene popularnosti među igračima.

Jula 2002, posle mnogo odlaganja, pauza i razvlačenja ideje do postizanja perfekcije (po čemu je Blizzard više nego poznat), na tržište je konačno izbačen Warcraft III: Reign of Chaos, igra koja je zapečatila Warcraft franšizu kao suverenog lidera među fantasy real-time strategijama. Zajedno s ekspanzijom (Warcraft III: The Frozen Throne), najnoviji nastavci Warcrafta upoznali su nas s Arthasom, Ilidanom, Silvanas Windrunnerom, Undead Scourgeom i drugim likovima, događajima i mestima ključnim za sadržaj World of Warcrafta. Warcraft III imao je daleko složeniju i ubedljiviju priču od prethodnih nastavaka, produbljujući mitologiju na prilično organski i evolutivan način. Blizzard je sve radio sistematski, a koren njihovog dotadašnjeg (i budućeg) uspeha bez sumnje leži u pažljivom povezivanju, nadgradnji i produbljivanju dobrih ideja iz prošlosti.

Pozornica je bila spremna za sledeći veliki korak kompanije, ne više tako male. Novembra 2004, na desetogodišnjicu Warcrafta, severnoameričkoj publici predstavljen je World of Warcraft, masovni multiplayer naslov nastao kao posledica fuzije mitologije Warcraft i prokušanog MMO recepta Sonijevog Everquesta. Uspeh kakvom se niko nije nadao došao je preko noći. Rukovodioci Blizzard Entertainmenta, koji su se nadali (i molili) za nekoliko stotina hiljada pretplatnika, odjednom su se našli do guše u milionima fanova, koji su pošto-poto želeli da probaju WoW. Serverska infrastruktura, naravno, nije bila spremna za takav igrački stampedo: prvih nekoliko meseci, Blizzard je bio svakodnevnu bitku s raspadom sistema i ogromnim redovima za logovanje na igračke servere. Februara 2005, kad je WoW ponuđen evropskoj publici, situacija se donekle stabilizovala, ali je, ipak, bila daleko od idealne: od Peloponeza do Helsinkija – igrači su grabili WoW kao da je džabe. Čitavi klanovi i gildovi s drugih MMO igara masovno su prelazili na WoW, prepuštajući stare virtuelne svetove mraku, hladnoći i pesmi zrikavaca.

Pet godina, dve ekspanzije (The Burning Crusade i Wrath of the Lich King) i dvanaest miliona pretplatnika učinili su da WoW postane suveren vladar na polju MMO igara za koje se plaća pretplata. Iako neki besplatni MMO naslovi tvrde da poseduju više pretplatnika, nijedna igra ovog tipa ne donosi ni delić novca koji WoW svakog meseca trpa u kasu Activision-Blizzarda. U pitanju je planetarni fenomen, koji ni posle pet godina ne posustaje, za šta su zaslužni Blizzardovi "psiholozi", koji igru konstantno prilagođavaju željama publike. WoW u 2010. drastično se razlikuje od onoga iz 2005 godine: mnogi aspekti igre prilagođeni su potpunim početnicima, što se ne dopada malom procentu tvrdokornih igračkih manijaka, ali se zato vrlo pozitivno odražava na priliv novih pretplatnika. World of Warcraft: Cataclysm, treća ekspanzija za ovaj "opijum za narod", dolazi u drugoj polovini tekuće godine, što će sigurno doprineti tome da status WoW-a kao tržišnog lidera ostane potpuno neokrnjen.

WOW U BROJEVIMA

ŠTA SE SVE KRIJE IZA OVE IGRE?

1,5 miliona aseta
7.650 questova
70.000 spellova
40.000 NPC-ova

ŠTA POKREĆE IGRU?

5,5 miliona linija koda
4.000 zaposlenih
13.250 servera
75.000 procesora
12 miliona pretplatnika

WORLD OF WARCRAFT AKCIJA

U čast rođendana Warcrafta i WoW-a, kompanija ComputerLand organizuje specijalnu akciju od 8. do 22. februara, u kojoj ćete moći da kupite WoW po specijalno niskim cenama. Tako će **World of Warcraft Classic** moći da se kupi po neverovatnoj ceni – od **499 dinara**, dok će **World of Warcraft Battlechest** koštati samo **1.499 dinara**.

ComputerLand čitaocima ScreenFuna poklanja igre World of Warcraft, i to:

– 5 x WoW Classic
– 2 x WoW Battlechest
– 100 x WoW trial

Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** poruku sadržine **sfun wow**. Na kraju poruke napišite ime, prezime i adresu.

Cena SMS poruke za Telenor mrežu iznosi 20 din. + porezi, a za MT:S mrežu 20 din. + cena osnovne poruke + porezi. Oglašivač A & K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

HITOVI ZA NOVU

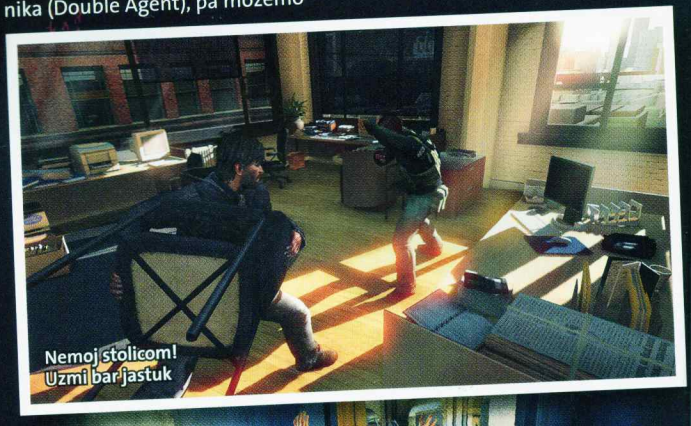
Ova godina doneće nastavak rata između aktuelne generacije konzola (iako se čini da ga je Wii odavno dobio), koje će ponuditi po nekoliko jakih ekskluziva, dok će PC na krilima Windowsa 7 i tehnologije DirectX 11 pokušati da im bude dostojan rival. Igre koje vam ovde predstavljamo trebalo bi da obeleže 2010, a nadamo se da će to i učiniti. U prošlom broju čitali ste retrospektivu prethodne godine s proglašenjem najbolje igre, a u ovom broju gledamo u budućnost. Koje hitove krije 2010. godina? Proverite s nama!

Splinter Cell: Conviction

Seme, Seme! Seme ti se zatrlo!

Ovo je još jedan od naslova koji su bezbroj puta najavljivani pa odlagani, tako da dve i po godine od prvobitno zakazanog datuma izlaska – s dosta neverice očekujemo da Conviction ugleda svetlost dana na proleće. Peti Splinter Cell nastaviće se direktno na događaje iz prethodnika (Double Agent), pa možemo očekivati dobar scenario. Dosta toga je promenjeno ili dodato, poput novih strateških opcija za lakše neutralisanje protivnika. Pohvalno je što je zadržan i unapređen kooperativni mod, koji bi trebalo da traje najmanje šest sati.

IZDAVAČ: Ubisoft TERMIN: april 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

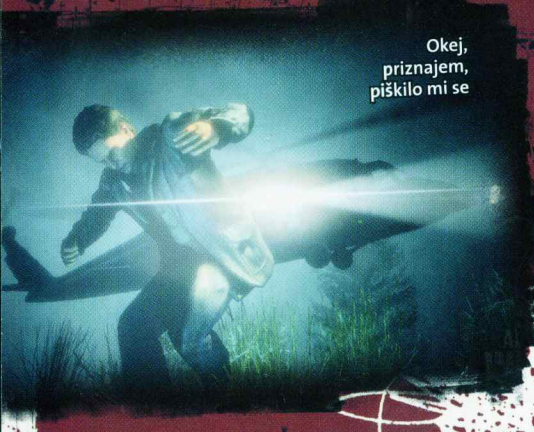


Nemoj stolicom! Uzmi bar jastuk

Alan Wake

Već smo vam predstavljali ovaj, obećavajući psihološki akcioni triler, ali je sada dan njegovog izlaska nadohvat ruke. Alan Wake prati glavnog junaka istog imena u potrazi za ženom – na odmoru u Bright Fallsu, koji se nekako pretvorio u košmar. Za naslov će biti karakterističan free roam princip, kao i smena dana i noći, koja će bitno uticati na igru. Cela radnja preneće se u epizodnoj formi, što će dodatno podizati napetost. Nažalost, više detalja o izlasku PC verzije i dalje nema, ali smo mi, ipak, optimisti i verujemo da će naslov uz zakašnjenje stići i do Windows platforme.

IZDAVAČ: Microsoft TERMIN: april 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP



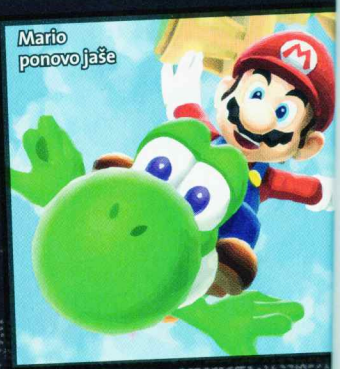
Okej, priznajem, piškilo mi se

Vidi kako je napolju lep vazduh

Super Mario Galaxy 2

Super Mario Galaxy 2 najavljen je na sajmu E3 2009, a zasad se ne zna kad će tačno izaći, mada sve upućuje na to da će se nastavak velikog Wii hita pojaviti ove godine jer je dosta dugo u razvoju. Koncept igre biće veoma sličan prethodniku, tako da možete očekivati obilazak novih planeta različite veličine i tematskog okruženja. Autori tvrde da će naslov biti promenjen u velikoj meri i da će tek poneka stvar ostati, poput odela pčele, ali će, kako je najavljeno, sadržati dosta novih opcija, na primer, usporavanje vremena ili kopanje. Ovaj put, Mariju će društvo praviti Yoshi, sa svojim karakterističnim osobina (jede sve živo i može se uzjahati).

IZDAVAČ: Nintendo TERMIN: 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP



Mario ponovo jaše

U DECENIJU

PREGLED IGARA KOJE ĆE SE POJAVITI U 2010. GODINI

Starcraft II: Wings of Liberty

Jedan po jedan!

Moderne grabulje

Nastavak jedne od najpopularnijih i najvažnijih strategija svih vremena, koji smo dugo čekali, po obećanju predsednika Blizzarda, trebalo bi da dočekamo u ovoj godini. Iako je u početku zamišljen kao jedna igra, Starcraft II podeljen je na tri naslova: glavni Wings of Liberty prati ljudske misije, a ekspanzije Heart of the Swarm i Legacy of the Void obrađuju Zergove i Protosse. Ovakva odluka doneta je kako bi se priča dobro razvila, ali i uzelo više para od publike. Scenario će dobiti odgovarajuću pažnju, ali su glavni napori uloženi ka bitkama i kvalitetu okršaja, pogotovo u modu za više igrača.

IZDAVAČ: Activision Blizzard TERMIN: 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Fable III

Uvek veselo kod kralja

Jedan od predvodnika Microsoftovih ekskluziva doživeće nastavak u ovoj godini. Fable III donekle će se nadovezati na prethodnika u serijalu, pomerajući priču pedeset godina u budućnost. Jedna od najinteresantnijih stvari koje će ovaj naslov doneti jeste mogućnost prenošenja snimljene pozicije iz Fablea II. Takođe, cela radnja pratiće pokušaje da se kralj svrgne s vlasti, a kada jednom uspete, na vas će se preneti ova nezahvalna uloga, a sam način igre bitno će se promeniti. Moral će i dalje igrati veoma važnu ulogu, ali zato RPG elemenata ima mnogo manje, dok je dosadašnji svet proširen.

IZDAVAČ: Microsoft TERMIN: novembar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

God of War III

Kratosove narodne umotvorine

Ispale ti sise!

Termin "klasičan nastavak" verovatno je izmišljen zbog igara tipa God of War III, jer se ovaj dugo čekan naslov i neće mnogo razlikovati od prethodnika. Ne računajući svu silu impresivnih grafičkih unapređenja, nekoliko novih oružja i veću interakciju s okolinom, ovo je i dalje stari dobri God of War, čije se izvođenje nije promenilo od prve igre za PlayStation 2. Međutim, zar je to uopšte bitno? Gameplay je i dalje zarazan i izuzetno brutalan, a Kratosova harizmatičnost jednostavno je neporeciva. Ako PlayStation 3 ove godine konačno prestigne Xbox 360, God of War III sigurno će biti jedan od glavnih razloga za taj uspeh.

IZDAVAČ: Sony TERMIN: 19. mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Rico ima gedžete za medalju

Majstore, pošto karta napred?

Just Cause 2

Nakon tri godine odlaganja, Rico Rodriguez konačno se vraća na naše igračke sisteme da bi skinuo s vlasti omraženog diktatora jedne tropske državice. Razvojni tim je vredno radio, a rezultat toga jesu najave boljeg AI-ja neprijatelja, zatim kvalitetniji kontrolni sistem, kao i mnoštvo novog oružja, koje ćete moći da kupujete na crnoj berzi. Fizika vozila i uticaj terena na vožnju takođe su dosta poboljšani, pa će, recimo, sportski automobil biti potpuno nepodesan za jurnjavu po džungli. Težina će se sama regulisati, u zavisnosti od toga koliko ste dobri, što bismo ocenili kao problematičnu odluku, bar ako je suditi po igrama koje su se dosad zasnivale na ovom konceptu.

IZDAVAČ: Square Enix TERMIN: mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Max Payne 3

Rockstar Vancuover pred sobom ima veliki izazov kreiranja nastavka jedne od najpopularnijih pucačkih igara iz trećeg lica. Velika se prašina digla kada se saznalo da Remedy Entertainment i pisac serijala Sam Lake, koji su radili prethodnike, neće učestvovati u izradi Max Paynea 3, a i kritikovani koncept slike glavnog junaka dočekan je s velikom zebnjom. Ostareo, ćelav i u očajnom stanju, Max se seli u favele Sao Paola, gde radi za bogato preduzeće koje se bavi obezbeđenjem.

IZDAVAČ: Rockstar Games TERMIN: kraj 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Ćelavi pobesneli Max

Samo za tvoje oči

Pantelija umro nije

Dead Rising 2

Drugi najpoznatiji zombi pucački naslov iz Capcoma doživeće nastavak ovog leta, ali ovaj put i za platforme PC i PlayStation 3. Dead Rising 2 prati dešavanja nakon originalne igre, kada se virus već uveliko proširio na celu Severnu Ameriku. Radnja će se odigravati u fiktivnom gradu, modelovanom po ugledu na Las Vegas, a ostatak će u dobroj meri slediti principe iz prethodnika, s naglaskom na tome da se novi glavni junak može boriti i sa 6.000 zombija u istom momentu, za razliku od originalnog ostvarenja, gde je taj limit bio 800. Ovakvo ludilo ne sme se propustiti!

IZDAVAČ: Capcom TERMIN: leto 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

TAZOS u svakom pakovanju!

Dini

IGRAJ I POBEDI!

Napravite 2 kule od Tazosa. Gadjaj kulu protivnika jednim Tazosom, saberite bodove i onaj ko ima veći broj bodova, nosi sve Tazose koji su pali sa kule. Što više Tazosa sakupiš, postaješ jači...

Sakupi komplet od 48 TAZOSA i odmeri snage!

Iskoristi moć transformacije i budi jači od svog protivnika.

Potražite album u najbližoj radnji ili pozovite besplatnu info liniju 0800 12 12 12

www.diniberza.com

CARTOON NETWORK

TM & © 2010 Cartoon Network

Mafia II

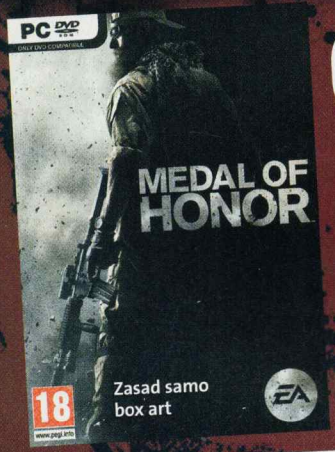
Gde su vam narandžasti pojasevi?

Mafija se vraća posle osam godina odsustva i zasad obećava da će povisiti lestvicu koju je postavio prvenac. Događaji su smešteni između 1945. i 1955. u fiktivnom Empire Cityju, za koji su inspiracija bili San Francisko i Njujork. Sama igra i dalje je prilično linearna, ali nam se za uzvrat obećavaju spektakularne misije i veoma dobar scenario. Dok vam bude svirala licencirana muzika tog doba, imaćete priliku da napucavate protivnike koristeći se svim mogućim posleratnim naoružanjem (Tommy-gun ili MP40). Za potrebe igre, kreiraće se dva sata međuanimacija.

IZDAVAČ: 2K Games TERMIN: jul 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Ali rekla je da ima preko 18?

Medal of Honor



Zasad samo box art

Uvidevši fantastičan uspeh Activisiona sa serijalom Modern Warfare, Electronic Arts dobio je inspiraciju da ponovo pokrene Medal of Honor i takođe ga smesti u sadašnjicu. Naslov od koga se mnogo očekuje imaće kampanju koja će pratiti moderne okršaje na Bliskom istoku, a igrač će biti u ulozi više različitih vojnika s odvojenim pričama. Interesantno, single-player kampanja zasnivaće se na veoma unapređenom Unreal Engineu 3, dok će se za multiplayer okršaje koristiti Frostbite Engine.

IZDAVAČ: Electronic Arts TERMIN: jesen 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Final Fantasy XIII

Reputacija Final Fantasyja takva je da je dovoljno samo najaviti da je nova igra u izradi – kako bi je svi s pravom stavljali među ostvarenja koja su se čekala s najvećim nestrpljenjem. RPG, čija se verzija PlayStation 3 u Japanu prodaje od decembra prošle godine, već je u toj zemlji dostigao tiraž veći od dva miliona primeraka, dok se kritičari, prosto, utrkuju u hvalospevima. Osim grafike, koja očarava na prvi pogled, Final Fantasy XIII kao najveće adute ima, verovatno, najbolji borbeni sistem dosad, ali i očekivano impresivnu priču, propraćenu fenomenalnim CGI animacijama, zbog kojih će verzija igre Xbox 360 biti smeštena na nekoliko (kompresovanih) DVD-ova.

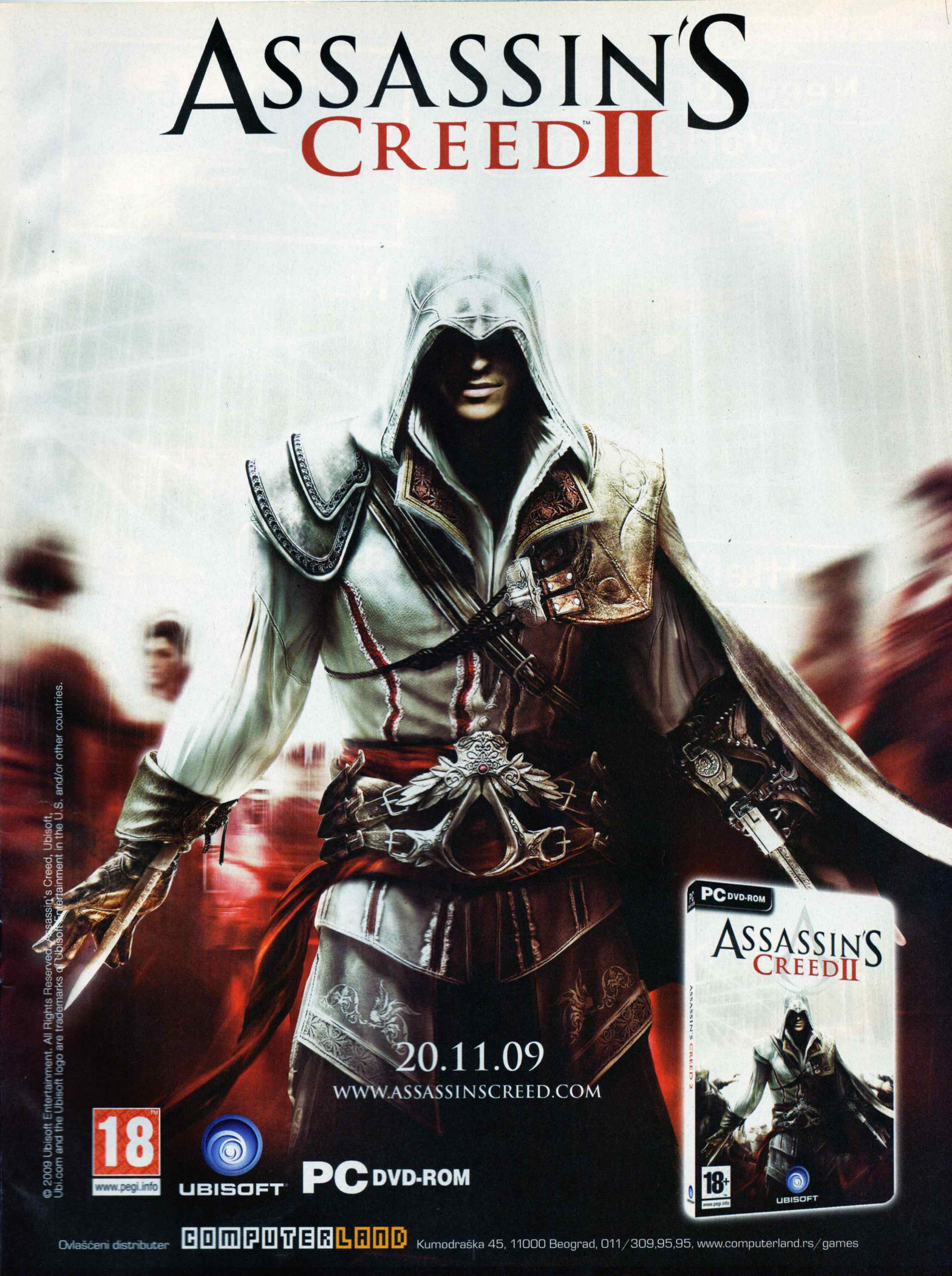
IZDAVAČ: Square Enix TERMIN: mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Ovako izgleda meni... i tebi

Ekskluzivan shot samo za ScreenFun: Jel' vam se svida?

Kose oči, dugački mač. Pogodi igru!

ASSASSIN'S CREED II



20.11.09

WWW.ASSASSINSCREED.COM

18+ www.pegi.info

UBISOFT

PC DVD-ROM

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games

Need for Speed: World Online

Besan je kô glista

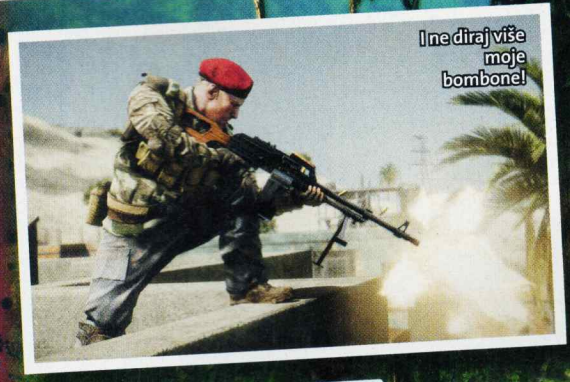
Ko mari za smanjenje emisije štetnih gasova u prirodi

Najavljen sa Shiftom i Nitrom, World Online trebalo je da ih prati i začini aktuelnu zimsku sezonu. Međutim, igra koju razvijaju EA Singapur i Black Box sada je najavljena tek za četvrti kvartal ove godine. To je drugi pokušaj Electronic Artsa da se od Need for Speeda napravi nekakva vrsta MMORPG-a, još od davno zaboravljenog Motorcityja. World Online, koji se opisuje kao najsličniji Most Wantedu i Carbonu, fokusira se na ilegalne trke u otvorenom free-roam svetu. Zadržaće se i sređivanje automobila, a autori već sad obećavaju najveći izbor delova i vozila u istoriji serijala Need for Speed. Igra je zasad u fazi beta testiranja, koje bi uskoro trebalo da počne u svim regionima sveta, mada je trenutno ograničeno na Tajvan.

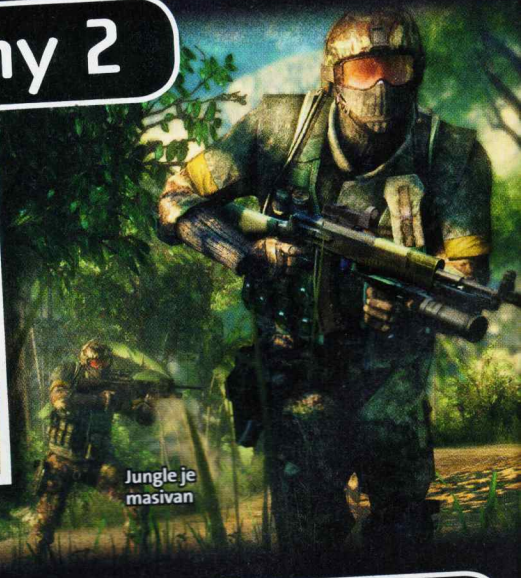
IZDAVAČ: Electronic Arts TERMIN: jesen 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

Battlefield: Bad Company 2

Bad Company 2 planira da iskoristi sve kvalitetne elemente originalnog izdanja, unoseći promene, ali ne previše radikalnog tipa. Sam način igranja ostao je isti, a pored nove kampanje, solidne dužine, u igru će se ubaciti proširen izbor naoružanja i vozila. Model uništavanja objekata biće još detaljniji nego ranije, jer će biti moguće potpuno srušiti zgradu. Novi Battlefield trebalo bi da izađe vrlo brzo, a nedavno je pokrenuta i multiplayer beta, za koju se igrači mogu prijaviti na oficijelnom sajtu. Pored ostalih vidova promotivne kampanje, Electronic Arts nudi dodatno oružje ako naručite igru pre premijere.



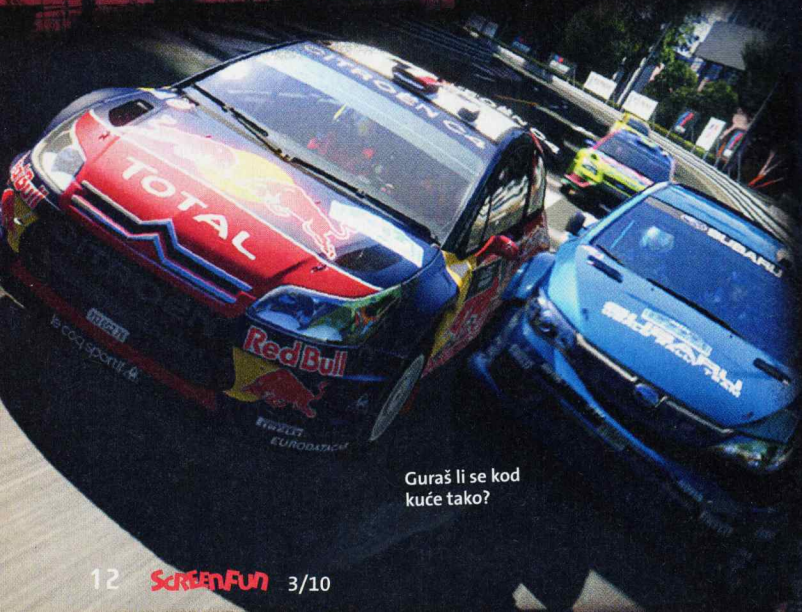
I ne diraj više moje bombone!



Jungle je masivan

IZDAVAČ: Electronic Arts TERMIN: mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

Gran Turismo 5



Guraš li se kod kuće tako?

Bog i batina celokupnog žanra simulacija vožnji biće, možda, i najjači adut PlayStationa 3 za ovu godinu. Apsolutni fanatizam Kazunori Yamauchija i njegovog Polyphony Digitala dovoljno je opisati rečima da u okviru studija postoji i spavaonica, jer zbog mnogo posla zaposleni na Gran Turismu 5 danima ne idu kućama! S obzirom na izuzetno detaljne modele automobila, koji su klasa za sebe, podatak da će ih biti od 950 do 1.000 zvuči zaista nestvarno. Među njima će se konačno naći i proizvođači egzotičnih sportskih automobila, poput McLarena, Bugattija, Lamborghinija ili Ferrarija, čiji će novi Ferrari 458 Italia sigurno biti u ponudi. Realna simulacija oštećenja spolja i iznutra (makar za modele za koje je Polyphony dobio dozvolu), odličan izbor staza, smena dana i noći te promena vremenskih uslova, uz grafiku koja demonstrira pravu snagu PlayStationa 3 – garantuju nam daleko najbolji GT dosad.

IZDAVAČ: Sony TERMIN: maj 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

Za preuzimanje sadržaja morate imati aktiviran GPRS. Za podešavanje GPRS-a pozovite korisnički servis na broj 789 (MTS), 9863 (TELENOR) ili 060 1234 (VIP).
Informacije: info@gettymobile.rs, Info: 060 600 46 44
(Pon - Pet od 9h - 16h)

www.GettyMobile.rs

Za željeni sadržaj pošalji kod pod sadržajem na 6400

Sve po +100 DIN cena osnovnog SMS-a +PDV

JAVA IGRE

Najbolje igre godine!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za java igru "Romance Tris" pošalji SFG287 na 6400

Romance Tris	EXL Black Jack	Passion Blackjack	Biorhythm	Catan Board	RAW Special Unit
SFG287	SFG358	SFG107	SFG323	SFG272	SFG384
Tower Wars	**High Speed 3D**	**Block 3D**	**Big Foot Challenge**	**Scrabble**	**Strip Poker**
SFG222	SFG520	SFG26	SFG198	SFG521	SFG155
Magic Garden	**Penguin Fever**	**SweetHearts**	**Foofa Jompa**	**Woman Mobile**	**A. Football**
SFG458	SFG335	SFG160	SFG438	SFG436	SFG271

STATIČNE POZADINE

Najlepše pozadine koje jednostavno moraš imati!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu srce pogleda pošalji SFW2877 na 6400

SFW2877	SFW1783	SFW4538	SFW2182	SFW436	SFW4197
SFW3494	SFW2509	SFW4359	SFW5081	SFW5063	SFW4566
SFW1680	SFW1850	SFW4806	SFW5019	SFW1702	SFW4104

Mobilni Solarijum

Pošalji: SFG433 na 6400

Želiš da tvoja koža ima savršen ten? Sunčaj se uz pomoć mobilnog solarijuma, najnovija tehnologija na području sunčanja! Upotrebi bilo kad bilo gde!

Pre / Posle

Npr.: Za igru SOLARIJUM pošalji SFG433 na 6400

RAZGLEDNICE

Obraduj svoje najdraže, pošalji razglednicu!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Za dvoimenske razglednice pošalji: SFE5 MARKO IVA na 6400
Za poruku u razglednici pošalji: SFE543VOLIM TE na 6400

Fun Elphi	Flower	FK Partizan	FK C. Zvezda	Two Hearts	Lovely Couple	Star Muffin
SFE28	SFE354	SFE545	SFE546	SFE5	SFE3	SFE360
Hearts	**Fun Doggy**	**Foot Steps**	**Happy Monkey**	**Heart On Fire**	**BMW Feel It**	**Pinkys**
SFE485	SFE27	SFE537	SFE357	SFE543	SFE529	SFE419

ANIMIRANE POZADINE

Najlepše pozadine samo za tebe!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu roza srca pošalji SFW1455 na 6400

SFW1455	SFW1519	SFW4942	SFW1568	SFW2913	SFW1573
SFW1612	SFW2670	SFW1621	SFW1221	SFW1686	SFW4959
SFW1710	SFW2419	SFW2302	SFW1094	SFW2814	SFW1688
SFW1093	SFW4825	SFW1216	SFW1322	SFW3620	SFW5158
SFW3467	SFW4962	SFW1323	SFW1574	SFW3642	SFW4367
SFW1173	SFW3435	SFW1627	SFW3575	SFW5157	SFW3359

UPUTSTVA ZA KORIŠĆENJE SERVISA GETTY:
Svako, ko pošalje kod sadržaja, koji je objavljen u reklami, aktivira na broju 6400 servis GETTY. Korisnik u okviru servisa GETTY, jednom nedeljno dobija WAP PUSH (SMS) po ceni od 100DIN (cena bez pdv-a i takse od 10%). Za odjavu od servisa GETTY, korisnik šalje GETTY STOP na 6400. Da biste dobili željeni sadržaj, morate imati aktiviran GPRS i telefon sa ekranom u boji. Sadržaji su namenjeni telefonima, koji podržavaju JAVA igre i MP3 muziku. Korisnik mora proveriti, dali mu je uključen prijem servisnih poruka na telefonu. U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi, da pojedini servisi ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima GETTYMOBILE neće biti odgovoran. Korišćenjem usluga GETTY prihvatate, da ste saznanjeni sa uputstvima za korišćenje servisa GETTY. Prijava i odjava se tarifiraju sa 10DIN + PDV i 10% takse. Više o uslugama na www.gettymobile.rs.

BRINK

TOTALNA KATAKLIZMA PLANETE ZEMLJE

Flaster protiv hrkanja, flaster protiv pušenja i flaster protiv stresa. Okej, svi su tu

Godina 2035. svet je pogodila kataklizma, a plutajući grad Ark možda je poslednje utočište ljudske rase na Zemlji. Ali Ark je i središte krvavog sukoba između dve zaraćene frakcije – The Security i The Resistance. Verovatno ste pomislili: "Evo još jednog postapokaliptičnog šutera, hoće li već neko napraviti nešto originalnije?" E, tu se varate. Razvojni tim koji stoji iza igre Brink svojski se potrudio da malo osveži žanr pucačina uvodeći neke prilično interesantne novine. A budući da tim čine ljudi koji su radili na igrama Killzone 2, Mass Effect, Prince of Persia i Heavenly Sword, možemo verovati najavama.

Kao prvo, na početku igre nemate neki predefinisan lik, već sami kreirate svog junaka i birate frakciju kojoj ćete se prikloniti. Igra će vam pružiti mogućnost da je odigrate s obe frakcije, a kampanje bi trebalo prilično da se razlikuju. Birate fizički izgled junaka, kao i klasu kojoj pripada, a svaka frakcija ima sebi svojstvene klase. Zasad su poznate klase frakcije The Security, a to su: Operative, Medic, Soldier i Engineer. Ono što je bitno naglasiti jeste da izbor klase na početku nije onaj finalni, jer ćete u igri, na određenim terminalima, moći da promenite klasu u zavisnosti od potreba misije. U zavisnosti od izabrane klase, dobijate drugačiji zadatak u misiji i različit broj iskustvenih poena za uspešno izvršenje. Na prikazanom demou kao Operative, koji je stealth klasa, morate se ušunjati u bazu i ispitati ranjenog vojnika. S druge strane, ako izaberete klasu Soldier, moraćete držati odstupnicu dok inženjeri pokušavaju da provale vrata. Naravno, možete pretpostaviti šta bi vam bio zadatak ako izaberete klasu Engineer. Pored izbora klase, na terminalima možete modifikovati naoružanje koje će izabrana klasa nositi. Kako je već pomenuto, u igri skupljate iskustvene poene i tako otključavate nove veštine za svaku od klasa.

Druga velika novina jeste tzv. SMART sistem. SMART (Smooth Movement Across Random Terrain), što bi u grubom prevodu trebalo da znači "glatko kretanje preko različitih terena", predstavlja opciju koja najviše podseća na kretanje iz igre Mirrors Edge. Princip izvođenja prilično je jednostavan – dovoljno je samo da usmerite kameru ka onome što želite i pritisnete taster SMART. Zna-

Nisam prešao van pešačkog prelaza. Majke mi!

Naoružani pripadnici gradske čistoće

či, ako dođete do ograde, vaš lik će stati, ali ako prilikom prilaženje ogradi pritisnete taster SMART, on će preskočiti ogradu. Slično je i s platformama, samo podignete kameru, stisnete taster i vaš lik će se popeti. Ova opcija biće prilično interesantna u multiplayeru jer otvara gomilu novih taktičkih mogućnosti. Pored multplayera, igrą će omogućavati da kampanju kooperativno igra do čak osam igrača, a igra Borderlands je pravi primer koliko to može biti zabavno.

Grafika u igri deluje prilično impresivno i kombinuje stripovski izgled likova s pomalo predimenzioniranim mišićima i veoma realističnim okruženjem. Ark je vrlo moderan grad, predviđen da funkcioniše kao nezavisan sistem, ali je nakon dugotrajnog sukoba samo bleda senka svoje prošlosti. Prizori uništenja, razbacanog smeća, grafita na zidovima... samo dodatno poboljšavaju atmosferu ove igre, koja deluje prilično zabavno i obećavajuće. Nadamo se samo da će ekipa iz razvojnog studija održati koncentraciju do kraja i da neće skrenuti s dobrog puta.

Brink

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Bethesda Softworks
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 3. kvartal 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Brink deluje prilično impresivno, s obzirom na odličnu grafiku, zanimljive novine i sistem SMART, koji bi trebalo da uvede nove standarde u pucačine

Tekst: Vladislav Herbut

pc 360 ps3 wii nds

TRANSFORMERS: W

Dobijaju li Transformeri konačno igru kakvu zaslužuju?

Sad ću se transformisati u punto

Po nekim istraživanjima, današnji igrač u proseku je stariji od 30 godina, zbog čega se, možda, sve više traže ozbiljnije i mračnije igre, poput serijala Batman Arkham Asylum ili Assassin's Creed. High Moon Studios i njihov razvojni tim svakako žele da im se ostvarenje nađe u toj probranoj grupi, a ono što smo dosad videli – sugeriše da imaju prava da se nadaju najboljem.

Ipak, reputacija dosadašnjih igara Transformers svakako im ne ide u prilog. Osim solidnog ali odavno zaboravljenog ostvarenja za PS2 rađenog po crtanom filmu, većina nas pamti dva naslova zasnovana na izuzetno uspešnim filmovima Michaela Bayja, koja su ostavila vrlo loš utisak jer su napravljena u žurbi i s vrlo malo ambicija.

Za razliku od ovih sramotnih poluproizvoda, War for Cyberton dešava se ranije, za vreme završnih godina rata na matičnoj planeti Transformersa, gde su na suprotnim stranama Autoboti i Decepticoni. Po rečima razvojnog tima, glavna inspiracija za njihov dizajn dolazi iz animirane serije, ali je učinjeno sve da se likovi prilagode današnjem trenutku, što je uzrokovalo promene ne samo u izgledu već i u njihovim transformacijama. Tako se Megatron sigurno neće pretvarati u malecni pištolj, a Soundwave u kasetofon, što bi, s današnjeg stanovišta gledano, stvarno bilo podjednako besmisleno i smešno.

Interesantno je da i u ovoj igri postoje dve kampanje za zaraćene strane, s tim što je priči posvećena zaista velika pažnja. Tu prvenstveno mislimo na strukturu likova, koji konačno imaju dubinu. Megatron, na primer, više nije klasičan jednoobrazni negativac – koji je, jednostavno, zao – jer on iskreno veruje da se bori za dobru stvar, vodeći se pri tom filozofijom da cilj opravdava sredstvo. S druge strane, upoznaćete i Optimus Primea, koji teško prihvata ulogu vođe, ali koji s vremenom shvata kako je on jedini koji može spasti svoju rasu. Najbolje u scenariju jeste to što su oni potpuno različiti, tako da neće biti misija ko-

Death Star...ups, pogrešna igra

Optimus Prime: Glavom, bradom i kacigom

AR FOR CYBERTRON

Charging attack! Bolje se sklanjaj!

Bam-bam-bam, neću ništa da znam

je su zajedničke obema sukobljenim frakcijama.

Na početku svakog nivoa, imaćete izbor između tri Transformera, a samo izvođenje, barem zasad, neodoljivo podseća na Gears of War, pogađate – zbog upotrebe dobro poznatog sistema cover i pogleda iz trećeg lica. Svi koji su iskusili igre Transformers bazirane na filmovima, znaju da su kontrole u njima bile vrlo komplikovane i potpuno nelogične. Autori ovog naslova tvrde da su pronašli rešenje za taj problem i da za uhodavanje neće trebati cela večnost. Hoće li tako i biti – ostaje da se vidi, ali ovaj element umnogome može odlučiti njegovu sudbinu. Posebno nam se dopada što se energija ne obnavlja automatski nakon nekoliko sekundi sakrivanja (za razliku od Modern Warfarea 2, recimo), već ćete morati da pronalazite Energon, ili će vas, ukoliko ste Autobot, lečiti Ratchet.

Osim misija na zemlji, deo scenarija odvijaće se i na nebu, ali se oba tipa izvođenja neće kombinovati jer u razvojnom timu smatraju kako se to ne bi moglo kvalitetno izvesti. Ako se setite igara iz prošlosti koje su to probale, zaista ćete shvatiti da su u pravu kada to kažu.

War for Cybertron biće potpuno linearan upravo da bi se u centar pažnje stavila sama priča, koja će zaista morati da bude sjajna kako bi se ovo opravdalo.

Autori navode da ćete u single-player kampanji moći da vodite samo najpopularnije Transformerse, ali i da će multiplayer nuditi mnogo bogatiji izbor. Komponenta za više igrača izrađuje se od prvog dana, ali se o njoj zasad uopšte ne govori.

Budući da je Transformers: War for Cybertron tek predstavljen javnosti, praktično je nemoguće prognozirati šta će ispasti od njega. Ono što je svakako sigurno jeste da je u pitanju prvo visokubudžetno i ambiciozno ostvarenje posvećeno ovim junacima. Zato još više želimo da ispadne kako treba.

A onda su se izlegli "mali" Autoboti...

Transformers: War for Cybertron

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1–8
TERMIN: 22. jun 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Ostalo je još mnogo posla, ali stvari zasad idu u pravom smeru. Imajte ovu igru na umu

Tekst: Vladimir D.

FIFA WORLD CUP

Proživite SP od prvog dana kvalifikacija do finala u Johanesburgu

Plavi, crveni, beli, crveni. Svi su tu

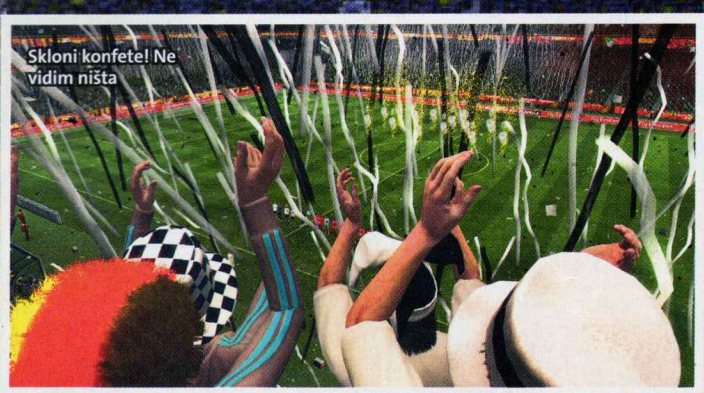
Ej, mislim da nas snimaju

Da je fudbal najpopularniji sport na svetu – o tome najbolje svedoči Svetsko prvenstvo (SP), koje je po gledanosti premašilo i Letnje olimpijske igre. Ipak, je li to dovoljan razlog da EA Sports izbaci igru posvećenu turniru koji nas ove godine čeka u Južnoafričkoj Republici? Naravno, počevši od sjajnog World Cupa '98, EA Sports ispratio je svako SP, ali iskreni da budemo, izdanja za 2002. i 2006. razočarala su nas, jer su više delovala kao osakaćene verzije "redovnih" igara FIFA nego kao nova ostvarenja. Ako se tako posmatra, zašto bi igrači davali novac za ovaj naslov ako se on jedva razlikuje od FIFA 10, a pri tom uopšte nema klubove? Pa, kako stvari stoje, razvojni tim je zaista učinio sve da se takvo pitanje obesmisli, dajući World Cupu 2010 sopstveni šmek. Tačno je da ovde zaista možete zaboraviti na tridesetak liga iz celog sveta, ali umesto toga, prvi put od legendarnog FIFA '98 Road to World Cupa, dobijamo priliku da vodimo sve reprezentacije sveta! Broj od 199 nacionalnih timova apsolutni je rekord, a najbolje od svega je što je integrisan i ceo sistem kvalifikacija, naravno, uz posebno urađeno SP i svih deset stadiona na kojima će se igrati utakmice. Faktor domaćeg terena takođe će imati važnu ulogu – slabije ekipe biće hrabrije i odvažnije pred svojom publikom, dok će se u gostima braniti i sa svih deset igrača ukoliko su totalni autsajderi. Ono što je potpuno novo jeste uticaj nadmorske visine – ukoliko ste daleko iznad nivoa mora, igrači će se brže umarati, a zbog manjeg otpora vazduha, i lopta će biti brža! Hoće li to uticati samo na SP, ili će se odraziti i na kvalifikacije – još, nažalost, nije poznato, kao ni to hoće li se barem deo nacionalnih stadiona naći u igri. Kada je reč o izvođenju, World Cup 2010 beleži i bolji odziv na komande, ali i poboljšanja vezana za reakcije golmana i ponašanje timova koje kontroliše kompjuter. Konkretno, očekujte da AI mnogo bolje prepoznaje dešavanja na terenu i pokuša da im se prilagodi a da se treneri više oslanjaju na najbolje džokere s klupe.

Ukoliko vam šansa da odvedete neku egzotičnu zemlju na SP iz nekog čudnog razloga ne zvuči fenomenalno – EA Sports potrudio se da vas motiviše da se osvrnete i na slabašne reprezentacije, jer ćete, pobeđujući s njima u online modu, dobijati enormne bonuse, što će sigurno biti stimulans, barem za iskusnije igrače. Takođe, u multiplayeru ćete pronaći i režim World Cup, koji će vam dozvoliti da se okušate na finalnom turniru, u borbi s drugim igračima.

S grafičke strane, primetićete kvalitetnije osvetljenje, poboljšanu travnatu podlogu i mnogo efekata koji služe za postizanje realistične atmosfere. Očekujte konfete u bojama nacionalnih zastava, ostrašćene navijače i karnevalsku atmosferu na tribinama.

Nerealno bi bilo pričati bajke o tome kako će World Cup 2010 imati radikalno drugačije izvođenje od FIFA 10, ali za ovih nekoliko meseci, EA Sports je zaista napravio pomake na svim poljima i, što je najvažnije, ulaže velik napor da dočara svu kompleksnost višegodišnjeg ciklusa kvalifikacija, ali i festivalski karakter događaja koji svake četiri godine dobro prodrma planetu.


Skloni konfete! Ne vidim ništa

FIFA World Cup 2010

ŽANR: fudbalska simulacija
IZDAVAČ: EA Sports
BROJ IGRAČA: 1–20 TERMIN: 27. april 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Čeka nas, verovatno, najbolje specijalno izdanje serijala FIFA do sada. Ako živite za svetska prvenstva, ovo je ono o čemu ste sanjali

2010

Portugalci u napadu na Brazil. Zvuči kao čas istorije...

Metroseksualci se raduju

Naš čovek iznutra

Možda ste Vladimira Đedovića upamtili kao pobednika Screen-Fun FIFA turnira, ali osim što voli tu fudbalsku simulaciju, ovaj momak aktivno učestvuje i u njenom razvoju! Stoga je izlazak 2010 World Cupa sjajna prilika za kratak razgovor s njim.

Vladimire, kako se uopšte dogodilo da radiš na serijalu FIFA?

Slušao sam samo reči hvale o FIFA 08, pa sam radi FIFA 09 odlučio da nabavim Playstation 3. Krajem decembra 2008, saznao sam da producenti FIFA aktivno prate komentare na EA forumima, pa sam se registrovao, da bih nedelju dana kasnije video konkurs za svoj sadašnji posao. Uradio sam test koji mi je bio ponuden i početkom januara prošle godine dobio zvaničan e-mail da sam primljen, a u martu sam potpisao i zvaničan ugovor.

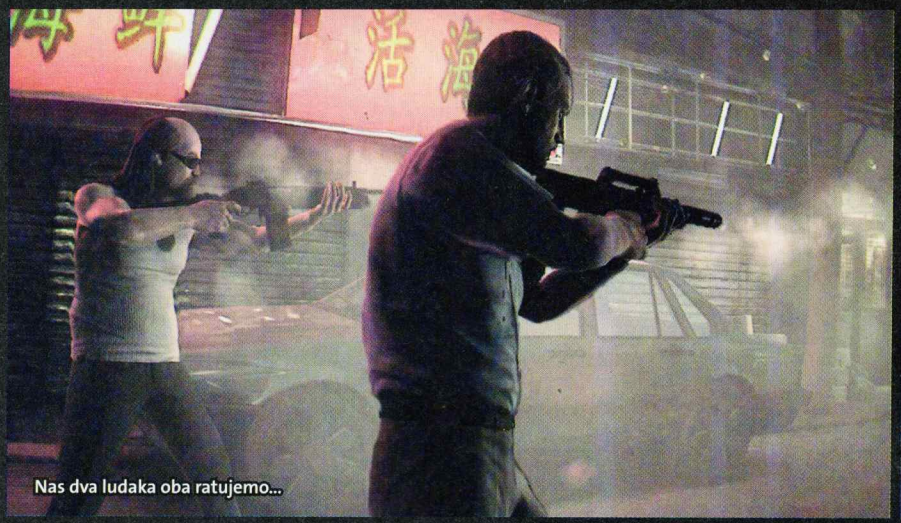
Koje je tvoje zaduženje u 2010 FIFA World Cupu i šta ono podrazumeva?

Podrazumeva da performans igrača iz stvarnog života prenesem na ocene FIFA što je moguće vernije i da promene koje drugi saradnici predlažu za igrače u mojoj nadležnosti – odobrim ili ne odobrim. Tu su i specijalne ocene, koje nisu vidljive u konačnoj verziji igre a koje doprinose izraženijoj individualnosti igrača. Primera radi, Stanković, pored visokih ocena za jačinu šuta i šuteve iz daljine, ima i odliku igrača poznatog po šutevima "iz prve", što mu u tom području daje znatno veću efikasnost nego igraču s istim ocenama ali bez te odlike. Krasić je, s druge strane, poznat po dobrom izvođenju kornera, specijalizovan je za krilne pozicije i tako dalje. Pored toga, moja uloga je i da se pobrinem za izgled lica, dresova, kopački... iz paleta koje su mi na raspolaganju. Što se tiče igre FIFA World Cup, nadležan sam za sve što se tiče reprezentacija Srbije, Hrvatske, Crne Gore, Bosne i Hercegovine i Rumunije – od formacije, taktike i sastava pa sve do tehničkih podataka.

Šta očekuješ od 2010 FIFA World Cupa?

Sama pomisao da će nadmorska visina na pojedinim terenima negativno uticati na zamor igrača a suptilno na fiziku lopte, zbog manjeg otpora vazduha – može vas dovesti jedino do toga da od 2010 FIFA World Cupa očekujete najbolju fudbalsku simulaciju do sada. Uostalom, tako je sa svakom igrom FIFA u protekle tri godine.

Vlada je naš insajder


Nas dva ludaka oba ratujemo...

Klizni šuting

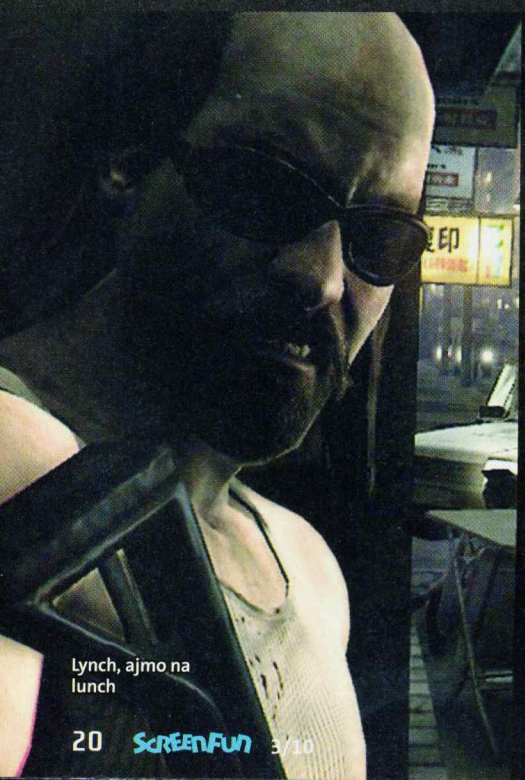
KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

Nemilosrdni plaćenik i psihopata, opasniji i luđi nego ranije

Iako prvi deo ove igre, koji je prilično obećavao, nije baš najbolje prošao kod igrača – zbog loših kontrola, pomalo zastarele grafike, kratke kampanje, ili pak lošeg sistem zaklona – razvojni studio ipak se odlučio da napravi drugi deo. Na osnovu onog što je dosad viđeno, izgleda da su obratili pažnju na kritike igrača. Za one koji nisu imali prilike da igraju prvi deo, igra prati dvojicu kriminalaca, od kojih je jedan nemilosrdni plaćenik (Kane) a drugi psihopata (Lynch), koje je iz zatvora oslobodila tajna grupa kriminalaca The7, naravno, ne besplatno. Na kraju prvog dela, njih dvojica rastaju se, s tim što Kane ostaje s ćerkom. U prvom delu, fokus je bio na Kaneu, koji precizno planira akcije, dok se drugi deo fokusira na Lyncha, koji sve radi manje-više impulsivno, bez mnogo razmišljanja i s mnogo improvizacije u hodu.

Priča koja ih ponovo spaja jeste mogućnost velike zarade za jednostavan posao koji je Lynch našao u Šangaju (ne u onome pored Novog Sada). Naravno, budući da je Lynch ugovorio posao, situacija se vrlo brzo komplikuje, a njih dvojica imaju nešto više od 48 sati da reše probleme, suočavajući se usput s pripadnicima policije, ali i s kriminalnim podzemljem Šangaja.

Drugi deo ne udaljava se mnogo od formule iz prvog dela, a to je: akcija, akcija, kratak razgovor i ponovo akcija, uz šizofrenične Lynchove doskočice. Ono po čemu se najviše razlikuje od prvog dela jeste grafika. Razvojni studio odlučio se za prilično revolucionarnu kameru, što može biti mač s dve oštrice, ali nemojmo brzati. O čemu je, zapravo, reč? Kamera prikazuje

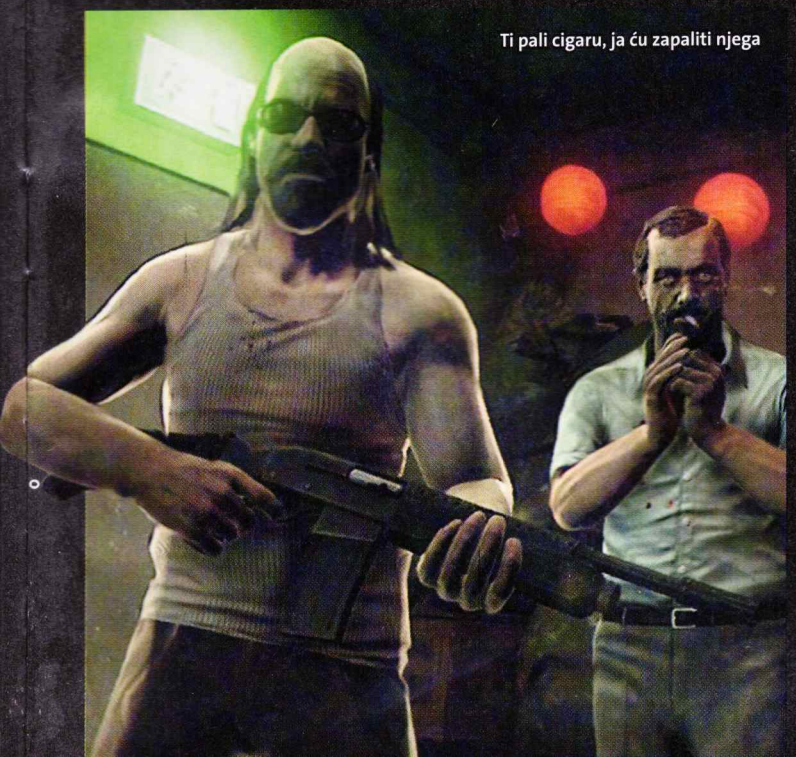

Lynch, ajmo na lunch

Uobičajen razgovor u igri

Sledeći put ja perem sudove...

Ćela, puca, atletska majica. Fin dečko

Ajd neko da dođe da ga ubijem



Ti pali cigaru, ja ću zapaliti njega

likove iz trećeg lica, ali dok igrate, imate utisak da svu radnju snima neki amater malom ručnom kamerom. Kamera će se zatresti kad god vas pogode, krv će poprskati objektiv, jako svetlo delovaće zamućeno i slično. Ovaj efekat može biti veoma zanimljiv u praksi, ali uzmu li se u obzir česte negativne reakcije na ovakve novine, jedino što preostaje jeste da sačekamo da se igra pojavi.

Po priči ljudi iz razvojnog tima, rešeni su skoro svi problemi iz prvog dela. Nova kamera efikasno skriva poneku lošu teksturu, kontrole su kreirane iz početka, a zaklon konačno ima smisla. U situacijama kada ste ranjeni, imate opciju da otpuzite do najbližeg zaklona, a možete skupiti poslednje atome snage i ustati za veliko finale, mada, ako se odlučite za ovo drugo, skoro se sa sigurnošću može reći da nećete daleko dogurati. Ipak, to ne menja činjenicu da je doživljaj prilično dobar. Ulice Šangaja prikazane su prilično verno, jer su dizajneri nivoa proveli neko vreme u najvećem gradu Kine. Neonski natpisi i krcate tržnice doprinose atmosferi, jer kad akcionim delovima, koji su i ovako prilično haotični, dodate gomilu civila što panično trče – dobijate efekat adrenalinske bombe.

S obzirom na drastičnu promenu kamere, igra Kane & Lynch 2 deluje kao da je u pitanju potpuno nov naslov, a ne nastavak, što je u neku ruku dobro, jer prvi deo nije baš pokupio lovorike. Što se tiče multiplayera, priča se da će opet biti implementiran mod Fragile Alliance, u kojem su igrači podeljeni na policajce i kriminalce, s tim što, ako igrate kriminalca, možete ubiti i saveznike, te vam ostaje veći deo plena. Naravno, igrači koje ubijete prelaze u ulogu policajca, pa samim tim imate više igrača koji pokušavaju da vas eliminišu. Ali zarad većeg plena, ponekad se isplati izdati saučesnike u zločinu.

Igra Kane & Lynch 2 deluje kao kvalitetan naslov, ali iskustvo nas je naučilo da ne verujemo u marketing i kratke demoe, jer, nažalost, često se dešava da igra, kada se pojavi, bude veliko razočaranje. Tako da, kad igra izađe, presudićemo jesu li se ljudi iz IO Interactive stvarno potrudili i napravili dobar posao, ili ćemo pak imati priliku da odigramo još jedan poludovršen i nedorađen naslov.

Kane & Lynch 2: Dog Days

ŽANR: pucačina

IZDAVAČ: Eidos Interactive

BROJ IGRAČA: 1–8 TERMIN: 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Na osnovu onog što je dosad viđeno, igra deluje prilično dobro, ali uzme li se u obzir da se i od prvog dela mnogo očekivalo a malo dobilo – teško je proceniti

Tekst: Vladislav Herbut

Kada će stići...

APB

Okršaj uličnih bandi s organima reda u masivnoj multiplejer igri

Dragon Age: Origins – Awakening

Prva ekspanzija za najbolju role-playing igru prošle godine

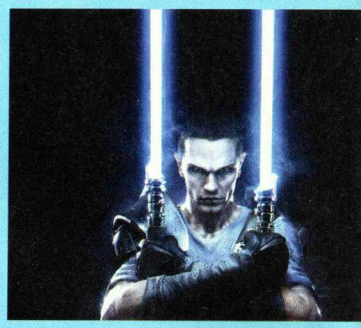
Yakuza 4

Okršaj jakuza konačno iz Japana stiže i na naše tlo, i to samo za PS3

Warhammer 40K: Chaos Rising

Prava prilika da zaigrate s frakcijom Chaos Space Marine u Warhammer svetu

Alpha Protocol	akcija	drugi kvartal 2010.	pc ps3 360
Assassin's Creed 2	akcija	4. mart 2010.	pc
Alan Wake	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc 360
Alien vs. Predator	akcija	16. februar 2010.	pc ps3 360
Brink	RPG akcija	3. kvartal 2010.	pc ps3 360
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	2. mart	pc ps3 360
APB	online RPG	mart 2010.	pc
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	9. februar	pc ps3 360
Battlefield 1943	akcija	1. kvartal 2010.	pc
Blur	vožnja	1. april	pc ps3 360
Clash of the Titans	akciona avantura	2. kvartal 2010.	ps3 360
Crackdown 2	akcija	2010.	360
Crysis 2	shooter	2010.	pc ps3 360
Command & Conquer 4	strategija	16. mart	pc
Dragon Age: Origins – Awakening	RPG	16. mart	pc ps3 360
Dark Void	akcija	12. januar	pc ps3 360
Dead Rising 2	akcija	2010.	pc ps3 360
Diablo 3	RPG	2011.	pc
Fallout New Vegas	RPG	jesen 2010.	pc ps3 360
FIFA World Cup 2010	sportska	27. april	pc ps3 360 wii
FIFA Online	sportska	jun 2010.	pc
Epic Mickey	akciona avantura	4. kvartal 2010.	ps2 360 wii
Final Fantasy XIII	RPG	9. mart	ps3 360
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc ps3
F1 2010	trkačka	2. kvartal 2010.	pc ps3 360
God of War III	akcija	16. mart 2010.	ps3
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	pc ps3 360
Gran Turismo 5	vožnja	2010.	ps3
Homefront	shooter	2010.	pc ps3 360
Heavy Rain	akciona avantura	23. februar	ps3
InVizimals	logička	2010.	psp
I am Alive	survival	jesen 2010.	pc ps3 360
Iron Man 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii psp nds
Mafia II	akcija	3. kvartal 2010.	pc ps3 360
Max Payne 3	akcija	2. kvartal 2010.	pc ps3
Medal of Honor	shooter	jesen 2010.	pc ps3 360
Napoleon: Total War	strategija	februar 2010.	pc
NecroVisioN: Lost Company	akcija	2010.	pc
Nier	akciona avantura	27. april	ps3 360
Need for Speed: World Online	4. kvartal	2010.	pc
Red Faction: Guerrilla 2	akcija	2011.	pc ps3 360
Otherland	MMO	2010.	pc
Resident Evil Portable	akcija	2010.	psp
Quantum Theory	akcija	2010.	ps3
Red Dead Redemption	akcija	27. april	ps3 360
R.U.S.E.	strategija	2011.	pc ps3 360
Rock Band 3	muzička	2010.	ps3 360
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc ps3 360
Singularity	akcija	1. kvartal 2010.	pc ps3 360
Splinter Cell: Conviction	akcija	4. april	pc 360 nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	2. kvartal 2010.	pc
Star Wars: The Force Unleashed II	akcija	2011.	pc ps3 360 wii psp nds
Split/Second	vožnja	2. kvartal 2010.	pc ps3 360
This is Vegas	akciona avantura	2010.	pc ps3 360
The Agency	MMORPG	2010.	pc ps3
The Legend of Zelda	avantura	2010.	wii
Valkyria Chronicles II	RPG	2. kvartal 2010.	psp
Yakuza 4	akcija	mart 2010.	ps3
Warhammer 40K: Chaos Rising	RTS	11. mart	pc
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	pc



Star Wars: The Force Unleashed II

Mladi dželaj biće rastrzan između saveta Jode i Darth Vadera

Splinter Cell: Conviction

Da bi stekao poverenje igrača, Ubisoft je u kamen uklesao datum izlaska igre i poslao ga novinarima

Aliens vs Predator

Kad budete čitali ovaj broj, trebalo bi da vam AVP već ledi krv u žilama

Dante's Inferno

Igra je izašla i radi u 60 fps! Doduše, da biste je igrali, treba vam PS3 ili Xbox 360

HEELYS

Za rolanje po školskim hodnicima

Pripremi se za rolanje! Rolaj bilo gde! Heelys, najnoviji modni hit obuće, ali i način prevoza – osvaja ulice svuda! Heelys je i obuća i prevozno sredstvo, i šetnja i rolanje, i škola i igra. S njima si uvek prvi i u centru zbivanja! Nevidljivi točkići, skriveni u peti, s lakoćom savlađuju školske hodnike i dosadni put od kuće do škole. Jednostavno prebacujući težinu na petu, prebacuješ se iz hodanja u rolanje. Uklanjanjem jedva vidljivog točkića u peti – Heelys se lagano transformišu u moderne casual cipele. Mobilni točkić je must have za sve školske hodnike, a ovog proleća – Heelys su glavne za cool i trendy izgled. Patike Heelys nude slobodu, mobilnost, brzinu i stil! Potraži obuću Heelys u maloprodajnim objektima Office Shoes!

DUREX

Za siguran seks

Lekari širom sveta ukazuju na izuzetnu važnost zaštite prilikom seksualnih odnosa. Kondomi su jedino sredstvo koje štiti od neželjene trudnoće i istovremeno pomaže u prevenciji seksualno prenosivih bolesti, uključujući i HIV.

Durex, kao najveći proizvođač kondoma u svetu, nudi velik izbor kondoma, čijom upotrebom pokazujete partneru da brinete o zajedničkom zdravlju. Prezervativi su idealan poklon da dečku ili devojci pokažete ljubav i pažnju za Dan zaljubljenih!

Durexov predlog za februar, mesec ljubavi, jesu kondomi s voćnim ukusom – banane, pomorandže, jagode ili kivija, koji pružaju mnogo više zabave prilikom polnog odnosa!

Durex poklanja **tri paketa kondoma**, a sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** poruku sadržine **sfun durex**. Na kraju poruke napišite ime, prezime i adresu.

Cena SMS poruke iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mreža Mt:s i Telenor. Oglašivač A & K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

CIVILIZOVANJE FACEBOOKA

Korisnici Facebooka od juna će imati priliku da učestvuju u beta verziji Majerove Civilizacije. S prijateljima ćete pokušati da izgradite najveću naseobinu i dovedete je do metropole, ili ćete ratovati protiv njih. Na vama je da odlučite. Ako želite da učestvujete u beti, posećujte stranicu **www.facebook.com/civnetwork**

EZIO ZA PC

Assassin's Creed 2 definitivno izlazi za PC 4. marta u Evropi i 16. marta u Americi. Ubisoft nas je obradovao informacijom da će se sa PC verzijom igre isporučiti i dva DLC-a – Battle of Forli i Bonfire of the Vanities.
Da biste igrali dvojku, trebaće vam najmanje Intel Core 2 Duo 1.8 GHZ ili AMD Athlon X2 64 2.4GHZ, 1,5 GB RAM-a i kartica sa 256 MB memorije. Preporučujeno Intel Core 2 Duo E6700 2.6 GHz ili AMD Athlon 64 X2 6000 + procesor, ili neki bolji, kao i GeForce 8800 GT ili ATI Radeon HD 4700 grafička kartica, ili bolju.
www.ubisoft.com

HAKOVAN PS3

Haker George "geohot" Hotz, koji je stekao slavu hakujući iPhone pre dve godine, objavio je da je uspeo probiti zaštitu na konzoli Playstation 3. Za hakovanje trojke trebalo mu je tri godine, dva meseca i 11 dana. Više informacija na adresi **geohotps3.blogspot.com**

KRIZA U NJUJORKU

Radnja igre Crysis 2 smeštena je u Njujork, koji su napali vanzemaljci. Okršaji u Velikoj jabuci biće lakši jer ćete se boriti u Nano Suitu 2.0. Novi datum izlaska igre jeste decembar 2010!

FIFA NA MREŽI

Uteha za PC igrače

Fifa World Cup 2010 neće izaći za PC, ali EA Sports, ipak, potvrđuje da se neće tako lako odreći ove platforme. Njihova politika da sve svoje igre polako prebace u izdanja MMO free-to-play online već nam je poznata, što potvrđuju i naslovi kao NFS World Online i Tiger Woods PGA Tour Online. Sada se niz nastavlja i s igrom FIFA Online. Novonajavljena FIFA zapravo je vrlo slična PC verziji igre, koja je dosta ogoljena spram onih s PlayStationa 3 i Xboxa 360. Nažalost, FIFA Online biće još ogoljenija, ali zato neće biti hardverski zahtevna. A, što je još važnije, biće besplatna za igru. Od EA Sportsa već smo navikli na ažurnost, pa će i FIFA Online doći s kompletnim postavama timova i svim popularnim ligama. Otkriveno je da će igru krasiti unikatna kontrola mišem i tastaturom, a najavljeno je i nekoliko noviteta vezanih za sam žanr, ali oni, nažalost, nisu otkriveni. Testiranje beta verzije počinje već ovog meseca, a igra bi trebalo da izađe u junu.
www.easportsfifaonline2.com

Plavi zub, plavi voz, plavi slon, plavi jež...

SONIC U EPIZODAMA

Sonic se vraća u drugu dimenziju! Poznati plavi jež "leteće" ponovo u klasičnoj 2D platformskoj igri, koja će biti podeljena u epizode. Naime, Sega je najavila da se ikona side-scrolling platformi – Sonic – vraća u 2D igri nazvanoj Sonic: The Hedgehog 4: Episode 1 u trećem kvartalu ove godine. Posle ne baš uspešnih izleta u treću dimenziju i igara koje se nisu najbolje prodavale, Sega je odlučila da Sonic vrati tamo gde se najbolje snalazio – 2D platformama – i ponudi igračima nezaboravnu zabavu. Igra će izaći za PS3, Xbox 360 i Wii. Pogledajte trejler na sajtu ScreenFuna. **www.sega.com**

Idem da prokockam sve čepove

FALLOUT U VEGASU

Bethesda je najavila da će nova igra u serijalu Fallout izaći na jesen 2010. godine. Igra će se zvati Fallout: New Vegas, radiće je Obsidian Entertainment, razvojni studio zaslužan za Neverwinter Nights 2, Knights of the Old Republic 2, koji radi i na igri Alpha Protocol. New Vegas nastavlja priču iz serijala Fallout 3, smeštajući igrača u zanimljiv svet Vegasa koji je preživeo nuklearnu katastrofu. Najavljeno je i da će novom Falloutu biti vraćen crni humor, koji je krasio prvi i drugi deo igre. Igra će izaći na jesen za PC, PS3 i Xbox 360, a prvi trejler možete pogledati na sajtu ScreenFuna.

www.fallout.bethsoft.com

LIBERTY CITY ZA PC IGRAČE

Rockstar je objavio da dosadašnja Xbox 360 ekskluziva konačno stiže i na PC i Playstation 3. The Lost and Damned i The Ballad of Gay Tony ekspanzije za Grand Theft Auto IV pojaviće se za PC i PS3 30. marta. Igrači će moći da nabave GTAIV: Episodes from Liberty City kao stand-alone disk, ili pak da skidaju zasebne DLC epizode sa servisa Games for Windows odnosno PlayStation Network.

Po svemu sudeći, 50 miliona dolara, koliko je Microsoft platio za Xbox 360 ekskluzivitet, vredelo je samo neko vreme. **www.rockstar.com**

Ko čeka, dočeka

A sada malo vi...

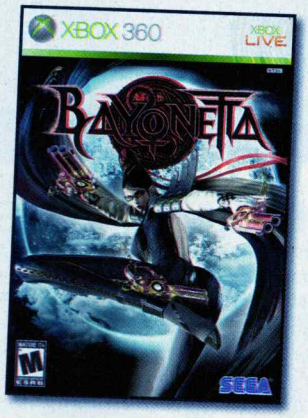
Pismo meseca

Mali oglas

Ćao, ScreenFune. Prodajem Facebook nalog sa 689 prijatelja za 100 evra. Imam i Anabelu na listi prijatelja. Ima neko zainteresovan?

Ivanez

ScreenFun: Bogami, nije ti loša ponuda. Vredi tol'ko. Dobro si ti to procenio, ali, opet, nismo nešto pri kešu. A postoji li varijanta da se unfrenduješ s Anabelom pa da dobijemo profil za 50 evra?



Computer Land za pismo meseca daruje igru Bayonetta

Gde su ribe?

Yo yo yo, šta ima, poštovani autori. Prvi put vam pišem i sad bih vas, po običaju, hvalio (najbolji, legendarni, nema vam ravnog...), al' znam da to stalno slušate, pa ću samo reći: vi ste BOOOOOMBA. Al' ajde da mi pređemo na pitanja.

1. Kad će ponovo biti neki izbor lepotica iz igara, kako je bilo u jednom od prošlih brojeva? Mislim da je bio onaj s igrom Dawn of War: Soulstorm.
2. Hoće li izaći igra Devil May Cry 5, ili da plačem što se legenda neće nastaviti?
3. Ljudi pričaju o Warcraftu 4, ali on nikako da izađe. Dobar je i WoW, ali neki nemaju 5.000. Naravno, imam ja original, al' mi ga je pametna tetka donela iz Amerike, pa ne radi na evropskim piratima :P.
4. Hoće li doći ijedna igra Final Fantasy za PC?

Očekujem vaš odgovor u sledećem izdanju. I nadam se da će mi i odgovor na prvo pitanje biti tamo :).

Wonderland

ScreenFun: Znaš li da je zabranjeno izgovarati reč BOMBA u kritičnim situacijama? Mogli bi nam zatvoriti redakciju, a onda bi crkô miš u kancelariji u nedostatku grickalica. Zato, oprez!

1. Izbor s lepoticama iz video igara biće uskoro. Moramo samo skupiti dovoljno rasnih plavuša, crnka i brineta.
2. Iako Devil May Cry 5 još nije najavljen, nema razloga da ne verujemo da će izaći. Ko protumači sve ove negacije u prethodnoj rečenici, shvatiće da li DMC5 izlazi.
3. Dobra ti je tetka, kada je kupila baš WoW. Mogla ti je izabrati Beautiful Barby and the 101 Stupid Pink Horses. Šta bi onda? Enivej, ko kaže da WoW košta 5.000? Eno, ima ga za 500 dinđi. Prodaje se na svakoj trafici – kô Baba i češljanje. Što se tiče Warcrafta 4, teško da Blizzard planira izbacivanje takve igre posle ovolikog uspeha WoW-a.
4. Final Fantasy XIV Online izaći će za PC, kao i za PS3 i Xbox 360, ali pošto ti očito ne voliš onlajn igre – onda ti to ne znači puno.

Ocena

Pozz ScreenFune, evo i ja nešto da vam napišem.

1. Kako biste ocenili moj komp: AMD Phenom 9500 Quad-Core Processor 2,21GHz, 4GB rama i ATI Radeon HD 4650?
2. Šta da menjam?
3. Predložite mi neki dobar shooter za PS2.

WoYin

ScreenFun:
1. Ocenili bismo ga tako što bismo na njemu igrali igre. Ako rade, onda je dobar. Ako ne rade, onda nije dobar.
2. Promenili bismo plompu dole dva.
3. Black

Slušaj

Pozz, Sfun! Kako je? Može i bolje, a? Kod mene nije najbolje... na zdravstvenom polju... Treba mi stručna pomoć od ljudi koji su iskusni, tj. VI... Imam problem, frka teška, uhvatila me je neka nostalgija (bar mislim tako)...i to ne klasična, ovo je neki užas neviđeni... Elem, pre nekoliko meseci uzeo ja novu konfu (po naški rečeno, "tera ladno Krajsis na haj"), al' umesto da mučim grafičku do iznemoglosti nekim novijim igrama, mlatipara hitovima itd., ja počeo da igram neke od pre Isusa... Moja kolekcija sad ima igre kao C&C Tiberian Dawn i Tiberian Sun, Dominion Storm Over Gift 3, G-NOME, Fallout 1 & 2, Ignition, Super Mario, a čak sam našao famozni TANK 90, doduše, u nekoj ponovljenoj verziji (Ultimate Tank, stara je bila bolja), Shogun Total War itd... Najnovije igre koje trenutno razbijam jesu Halo i Neighbours from Hell (i to kec!)...

Vi prosudite i dajte dijagnozu, jer mi nijedan ovdašnji psihijatar ne može pomoći (troje njih već me je proglasilo klinički ludim)...

Nadam se da mi ima help, ako ne – samo ću nastaviti da igram Ogame (jel' igra neko u redakciji???), čitam Sfun i ćutim...Inače, imam 15 godina, zbog čega me ovo još više zabrinjava... Hvala unapred.

papajohnny

ScreenFun: Situacija je ozbiljna! Jesi li pokušao da stisneš taster F1? Nema pomoći, a? Jesi li probao da staviš prst u nos dok biraš ikonu na koju ćeš kliknuti? Zna da pomogne. Ipak, što bi rekla stara kineska izreka, što više imaš ikonica na desktopu, to je veća šansa da zaigraš staru igru. Ako ti ovo ne pomogne, obrati se Agenciji za zaštitu autorskih prava, koja će ti konfiskovati računar, izbrisati nelegalne igre i naplatiti kaznu. Potom ćeš igrati samo sveže instalirane igre.

Pozdrav za ekipu

Gde ste drugari! Imam želju da vas pohvalim za pisma pre svega. Znači, kad je baš dosadno, uzmem da čitam pisma i mnogo se oraspoložim. Skroz je dobro. U BG sam i živim ono – živi svaki dan kô da ti je poslednji, imam 20 godina i neću da porastem :).

Svi u ekipici – i devojčice i dečaci – pikamo neke igre. Tako da uživamo punom parom.

Pošto se bavim veb dizajnom, koji je savremena umetnost, volim pre svega SP igre s dobrom pričom (filmskom). Fahrenheit, Dagon Age, Psychonauts, Mirror's Edge ubedljivo su mi najbolje SP igre. Čekam već dugo Heavy Rain, nikako ne mogu da je nađem, hoće li izaći za PC? Ako znate nešto više o igri, odgovorite mi :). Ajde, pa da vas hvalim još više po kraju ;). Uživajte i ostanite naj.

Matt

ScreenFun: Hi, Matt. Heavy Rain je tačno ona igra koju tražiš. Dobra priča za koju je zadužen isti onaj studio koji je radio i fenomenalni Fahrenheit. Nažalost, Heavy Rain je PlayStation 3 ekskluziva, pa teško da će se tu išta promeniti. Pozdravi ekipu i nemoj porasti.

Bešenje

Ovo je poslednje što ću ikad napisati... Kanap mi je oko vrata, ispod nogu mi je probijen pod, malo mi fali da padnem, ali ću čekati odgovor. Izgubio sam poslednji broj SF-a na kioscima, u prodavnicama ili bilo gde drugde – nema više :((. Neko mi je u tom istom broju ukrao foru za "klečanje dok ovo pišem" ... Nemam više zašto da živim. Crysis 2 je odložen za kraj godine, nemam strpljenja da čekam Assassins Creed 2 za PC, nemam kinte ni za XBox 360, a kamoli za PS3. Definitivno nemam zašto da živim više, osim ako me ne obradujete odgovorima, a pitanja su:

1. Kad će Crysis 2, tj. jesu li objavili mesec?
2. Hoće li Assassins Creed 2 biti isti kao konzolne verzije, ili pak bolji ili lošiji od njih?
3. Hoće li opet odložiti Convinction?
4. Jeste li čuli za igricu Blackshot? Šta mislite o njoj i kakve bi kritike dobila?

Toliko od mene...

AciD!

ScreenFun: Pazi samo da imaš dovoljnu visinu kad kreneš da se 'besiš. U poslednje vreme, zidaju se vrlo niski plafoni.
1. Crysis 2 će izaći tokom 2010. godine. Naša procena je decembar. Jesi li zategao kanap?
2. AC2 biće bolji od konzolnih verzija jer će podržavati veće rezolucije i imati lepšu grafiku. Sad ga možeš opustiti.

3. Vrlo je verovatno da će ga ponovo odložiti. Polako, polako! Još ćeš omastiti kanap.
4. Blackshot je besplatni onlajn šuter, a razvija ga malo poznat studio, tako da igra verovatno neće vredeti ni pišljiva boba. Ali, eto, ima nešto besplatno u životu! Treba da se raduješ, a ne da se 'besiš!

Opasan sin

Možete li mi dati tri najbolje akcione igre za Playstation 2? Udaviću vas ako me ne objavite. Ja sam sin Milana Rakića.

Vasilije Rakić

ScreenFun:
Sin? Da nisi unuk? Razmaženi. Aj' ako budeš znao jednu pesmu od Milana Rakića, daćemo ti te tri najbolje akcione igre, PS2 i udeo akcija u Soniju.

DX10

Zdravo, Screenfune!
1. Kako da instaliram DirectX 10? Gledao sam instrukcije na YouTubeu za instalaciju, i sve sam uradio po njima, ali kad sve završim i pokrenem AVATAR, uđem u Options, a dalje je opcija za biranje DirectX-a nedostupna.
2. Šta mislite o mojoj konfiguraciji – hoću li moći i u 2010. da prođem na HIGH detaljima? Processor: Intel core 2 duo e8400 3.00 GHz, Nvidia 9800GT 512MB, RAM 4 GB.

Eurus.

ScreenFun:
1. Avatar ima problema sa startovanjem u DX10 modu. Pogledaj neka rešenja na internetu.
2. Može proći..

Smoreni

Pozdrav, ScreenFune. Smorio se ja ovde u kazni, pa odluchijo da vam shibnem neki mail. Poshto mrzim shlihtare, preskochicu hvaljenje (kog ste svesni) i prechi chu na pitanja.
1. Kad stvarno izlazi Assassins Creed II?
2. Koja je solidna konfiguracija za 2010–2011?
3. Shta se vishe isplati XBox 360 ili Nintendo Wii? (pitam i za single i za multiplayer igre).
To je sve. Vracham se na robiju i chekam sledchi broj ScreenFuna.
PS: Za sluchaj da se ovo pismo objavi, POZZZ svim SF chitaocima!!!

Bojan

ScreenFun:
Konačno da neko pozdravi čitaoce ScreenFuna. Svi pozdravljaju samo nas. Evo, i mi u redakciji pridružujemo se pozdravima uz pesmu "Iskoristi moje mane".
1. Obrni list unazad i saznaćeš kada izlazi Assassin's Creed II. Tu su ti i minimalni i optimalni sistemski zahtevi.
2. Intel Core 2 Quad Q8300, 4 GB memorije i GTX280 grafička. Skupo, ali ima dobre rezerve.
3. Xbox 360, definitivno.

Riknula kartica

Riknula mi je grafička 8800gtx, koja je inače pod garancijom, tako da moj serviser šalje grafu u Kinu. E, sad me zanima, ukoliko oni ne poprave tu grafičku, ili ako ne našu novu, po mišljenju mog servisera i firme od koje sam kupio računar, moraju mi ugraditi grafičku koja je u istom cenovnom rangu kao 8800gtx, kada je kupljena, što znači da ću biti na velikom dobitku jer je moja grafička svojevremeno koštala 600 evra.
Šta vi mislite o ovome? Na šta će sve ovo izaći?

Asus

ScreenFun:
Izaći će na vrata. I to zatvorena. Kao prvo, teško da su oni to slali u Kinu. Ta kartica, verovatno, čuči u nekoj šupi dok prodavac čeka da prođe 30 radnih dana, koliko je po zakonu rok za reklamaciju. Drugo, nećeš dobiti karticu od 600 evra, nego ćeš dobiti istu tu, ali novu. Ako nemaju novu, onda će je zameniti nekom u sličnom rangu, ali ne cenovnom, već sličnih performansi. Budi pametan, ne daj da te preveslaju! .

Mass Effect 3

Pozz, redakcijo ScreenFuna. Posle odličnog završetka Mass Effecta 2, odlučih da vam pišem. Videlo se da je tim ovaj put napravio puno bolju i fluidniju borbu i u svim elementima prevazišao prethodnika. Posle eksplozivnog (bukvalno) početka i kraja koji se može rešiti na više načina, ostao sam bez reči. Nego da ne smaram. Kada će Mass Effect 3?

EvilSorce

ScreenFun: Yep. Mass Effect 2 zaista je ispao sjajan, a svima je poznato da je u pitanju trilogija. Imajući u vidu da je između prvog i drugog dela prošlo godinu i po dana, to znači da Mass Effect 3 možemo očekivati negde na jesen 2011. godine.

Slava nam

Ćao, redakcijo SF-a, copy/paste početak bilo kog drugog pisma da se ja ne mučim. Stigao, dakle, zadatak za referat iz informatike, pa ću vas zamoliti za nekoliko informacija. Koja je, po vašem mišljenju, najduža a koja najteža igra što ste je testirali? Koliko pisama primate i da li ih sve čitate (u šta sumnjam, pa se nadam da ćete moje stići da pročitate)? I, naravno, najbitnije: Koju slavu slavite?

Cicke

ScreenFun: Dobio si temu, pa da ti mi napišemo referat? Nemoj samo nama to da uvaljuješ. Slabo nama idu ta slova. Evo neznamo ni rečnicu da napišemo. Elem, najduža igra koju smo igrali jeste Unreal. Nerealno je dugačka, tako da smo ostarili dok je nismo finiširali. Najteža nam je pak bila igra Massive Assault za PC iz 2003. godine. Bila je toliko teška da nam je lakše palo sečenje crnog luka ispred očiju nego njeno igranje. Što se tiče slave, ScreenFun slavi Svetog Marija. Već godinama se pripremamo za slavlje 30. februara, ali nikako da ga proslavimo.

Avatarisanje

ComputerLand poklonio je majice Avatar sledećim čitaocima: **Dragan Samardžić** (Aleksinac, 0652505xxx) i **Marijana Mihalj** (Sremska Kamenica, 0637983xxx). Molimo dobitnike da se jave redakciji radi preuzimanja nagrade.

Doba zmajeva

A gde je dobitnik iz broja 56? Evo ga! Extreme CC poklonio je igru Dragon Age: Origins **Slobodanu Dušiću** iz Kragujevca (0646154xxx).
Molimo dobitnika da se javi redakciji radi preuzimanja nagrade.

Naša girla

ScreenFune bratori, igre na stranu, imaš li ti devojku? I ako je imaš, kako se zove i koliko dugo furate?

Dedra

*ScreenFun: Imamo devojku, zove se Bravo Girl. Furamo jedno pet godina i nije nam loše. U nekim trenucima učini nam se da više voli Majli Sajrus od nas, ali šta ćeš. I mi više volimo video igre nego nju, ali nemoj joj to nikako preneti. I sama to zna, pa se nervira. Zato joj i izlaze one bubuljice, kojih se ne može rešiti ni pomoću mikrosoka od bukve, koji ima i do 35 procenata (*) više minerala i vitamina. (*testirano na više od pet devojka, od kojih je preko pola reklo kako misli da ima manje bubuljica).*

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite, ili nas pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo, a ukoliko ono bude proglašeno pismom meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

DESKTOP MESECA: CxerRy96

desktop@screenfun.rs

STAR TREK ONLINE

Alatka za kreiranje likova prilično je detaljna

Kako bolje započeti Star Trek nego boreći se s kolektivom Borg

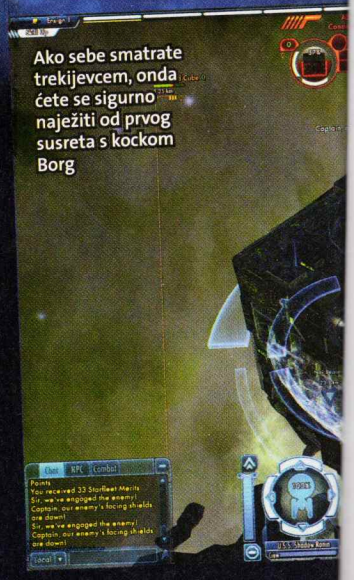
Borbe s dva neprijateljska broda istovremeno veoma su česte

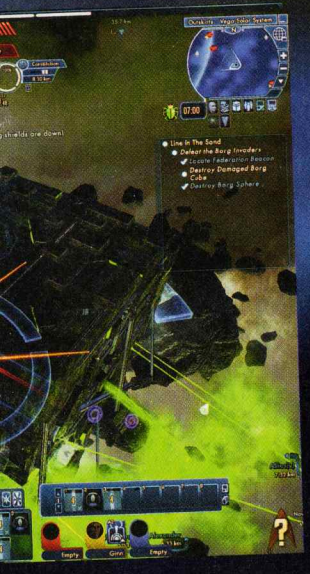
Trekijevci konačno dobili svoju MMO igru

Razvojni studio Cryptic, koji stoji iza dva poznata MMORPG naslova – City of Heroes i Champions Online – odlučio je da se uhvati u koštac s izazovom pravljenja igre na osnovu univerzuma Star Trek, uz rizik da na sebe navuče gnev brojnih trekijevaca. Koliko su uspeli – vreme će pokazati, jer nijedan MMORPG ne treba ocenjivati desetak dana pošto se pojavi, jer je, ipak, ovaj žanr specifičan po tome što se igre konstantno razvijaju i proširuju (barem one kvalitetnije, naravno). Ali možemo vam reći početne utiske.

Nakon inicijalnog kreiranja lika, gde možete birati klasu (tačnije – tehničko opredeljenje, i to Tactical, Science i Engineering) i rasu (Human, Vulcan, Bajoran, Bolian, Andorian, Trill...a možete kreirati i sopstvenu), prelazite na prilično detaljan alat za fizički izgled svog junaka. Ovo i nije tako čudno uzme li se u obzir da je Champions Online igra sa, možda, najdetaljnijim alatom za kreiranje likova. Odmah po kreiranju lika, imaćete priliku da odgledate uvodni film, gde je narator niko drugi do glumac Leonard Nimoy (poznat kao Spok iz Star Trek the Original Seriesa, za neupućene – to je onaj sa šiljatim ušima, vulkanac). Igru počinjete na svemirskom brodu koji je napadnut od kolektiva Borg. Od kapetana dobijate niz zadataka, koje morate izvršiti. Zatim vas igra prebacuje za komande svemirskog broda s novim setom zadataka. Ovo je, u stvari, tutorijal koji treba da vas uvede u komande i postavku. Star Trek Online jeste igra koja se odvija u dva režima – u jednom upravljate svemirskim brodom, a u onom drugom direktno vodite svog junaka. Pošto završite tutorijal, stižete u glavnu svemirsku stanicu, blizu planete Zemlje, gde zapravo počinju vaše avanture. Dobijate prvi brod, koji i nije baš nešto moćan, ali je dovoljan da izdrži izazove prvih nekoliko nivoa. Prostor gde se odvija igra podeljen je na kvadrante, s tim što svaki od njih sadrži više planetarnih sistema. Dok se krećete po kvadrantu, moći ćete da trgujete s trgovačkim konvojima, da se borite s neprijateljskim flotama i posećujete planetarne sisteme. Svaki sistem je zasebna instanca, automatski grupiše sve igrače koji se tu nalaze i povećava broj i težinu protivnika u zavisnosti od broja igrača. Zadaci koji obavljate najčešće se svode na patrole i epizode. Patrole više služe da istražite sisteme, jer svaki od patrolnih zadataka zahteva od vas da posetite nekoliko sistema, obavite zadatke koji vam se tamo pojave i na kraju

Inženjer koji vam obnavlja štit u borbi neizostavan je član Away Teama


Ako sebe smatrate trekijevcem, onda ćete se sigurno naježiti od prvog susreta s kockom Borg



raportirate. Epizode su drugačije i često traju mnogo duže jer se sastoje od više ciljeva, koji se sukcesivno otključavaju i podrazumevaju borbe i u svemiru i na planeti/u svemirskom brodu. Primera radi, prva epizoda tražiće od vas da posetite poslednju poznatu lokaciju transportnog broda. Kada tamo stignete, videćete da su brod napali pirati Sindikata Orion. Zato prvo morate uništiti napadače, zatim se teleportovati na brod i eliminisati pirate, potom zaštititi i evakuisati posadu i na kraju se odbraniti od pojačanja koje je u međuvremenu stiglo. Ove epizode posebno su zanimljive jer kombinuju oba režima igranja, pa vam se često čini da gledate jednu od epizoda serije (otud i naziv epizoda).
Izvođenja prati formulu koja je je manje-više slična većini MMORPG naslova. U borbama u kojima direktno vodite svog junaka, bilo na planeti ili u svemirskom brodu, nikad ne idete sami, već uvek vodite tzv. Away Team. Tim ima još četiri člana posade, a to mogu biti generički članovi ili neko od vaših oficira. Ove borbe su pomalo konfuzne i ne zahtevaju neko preterano taktiziranje. Ako imate dobar Away Team, dovoljno je samo da uletite u okršaj – i uglavnom ćete iz njega izaći kao pobednik. Šteta.
Oficiri su članovi posade s definisanim imenom, klasom, rasom i specijalnim osobinama (slično kao članovi družine u klasičnim RPG naslovima). Njih možete regrutovati na stanicama, ili ih dobijati kao nagradu za izvršenje zadataka. Kada dobijete/regrutujete oficira, možete ga staviti u aktivnu dužnost ili tražiti da obuči nekog od aktivnih oficira, tj. da mu pokaže svoju specijalnu veštinu. Svaki aktivni oficir tretira se skoro kao vaš glavni lik, jer ih možete trenirati, opremati i unapređivati. U igri ne sakupljate klasične iskustvene poene, već poene veštine, koje možete potrošiti na unapređenje svojih veština, i to kad god želite. Na svakih 11 nivoa dobijate nov čin, a time i jači brod. Takođe, povećava vam se broj aktivnih oficira koje možete voditi.
Borbe u svemiru potpuno su druga priča. Upravljanje brodom prilično je arkadno, tako da fanovi svemiskih simulacija mogu odmah odustati, a osim broda, kontrolišete i energetske štitove, oružje i oficire na mostu. Štitove možete preusmeravati kako biste zaštitili najizloženije strane broda, možete prebacivati energiju s drugih sistema na štitove

Budući da klingonci preferiraju borbu prsa u prsa, često ćete se koristiti kundakom za blisku borbu

Veza sa serijalima Star Treka

Razvojni tim potrudio se da se stvarno osećate kao da ste u univerzumu Star Trek. Pored identičnih zvučnih efekata i sličnih detalja, u igri ćete nailaziti na mnoga poznata mesta iz serija, poput čuvene svemirske stanice Deep Space Nine. Pošto se radnja u igri dešava nekih 30 godina nakon one iz filma Nemesis, teško da je neko od junaka još živ, ali ćete zato imati priliku da sretnete neke od njihovih potomaka. Hikaru Sulu iz prve serije bio bi ponosan na unuka koji je sad u vrhu Zvezdane flote, pilot Tom Paris i glavni inženjer, poluklingonka B'Ellana Torres s Voyagera – dobili su u seriji ćerku, koja je u igri ambasador u pregovorima između klingonaca i Federacije. Ovakvih primera ima dosta, a može se reći da doprinose posebnom doživljaju igre, naravno, pod uslovom da ste trekijevac.

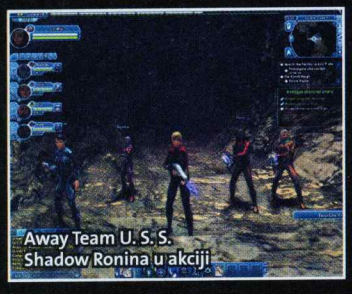
i slično. Što se tiče same borbe, taktika je skoro uvek slična: prvo morate oslabiti energetski štit, a onda zasuti otvoreni deo fotonskim torpedima. Ovo, možda, deluje monotono, ali kad se nađete usred svemirske bitke, gde vi i još desetak igrača ulećete u armadu klingonskih borbenih brodova ili zajedno napadate kocku Borg, kad laseri sevaju na sve strane, torpeda pogađaju vaše saveznike, a brodski kompjuter konstantno vas obaveštava "Alert. Condition Red", shvatićete da su svemirske bitke prilično zanimljive. Inače, brodovi takođe imaju inventar, tako da lako možete montirati novo oružje i opremu koju usput pronađete.

Ako ste se, kojim slučajem, zapitali postoje li i ovde dve ili više frakcija i PvP komponenta, odgovor je potvrdan. Druga frakcija je Klingonski savez, ali junaka koji pripada toj frakciji možete kreirati tek da dođete do šestog nivoa s likom iz Federacije. Iskreno, moglo bi se reći da je razvojni tim mogao pokloniti malo više ljubavi klingoncima. Igranje s ovom frakcijom podrazumeva samo PvP okršaje, jer nema skoro nikakve prateće priče, epizode i slično. Očigledno je da nisu imali dovoljno vremena da sve to implementiraju, tako da se nadamo da će se uskoro pojaviti neki velik i, naravno, besplatan patch koji će nam omogućiti normalno igranje s klingoncima i njihovim saveznicima.

Star Trek Online deluje prilično zanimljivo, pogotovo ako ste trekijevac, mada i zbog činjenice što nije još jedan fantasy MMORPG (iskreno, svima nam je već dosta mača i magije). Ipak, Cryptic ima prilično lošu reputaciju što se tiče samog sadržaja, koji je uvek koncentrisan u prvoj polovini igre, a kako napredujete po nivoima, sadržaja je sve manje. Kad stignete do maksimalnog nivoa, nemate šta da radite. Neki fanatici već su stigli do maksimalnog nivoa i zasipaju forume žalbama da nemaju šta da rade, ali igra se pojavila nedavno – šta su očekivali? Većina igrača nije stigla ni do polovine jer svi žele, pogotovo trekijevci, da polako istraže sve aspekte zanimljive igre. Uostalom, vreme će pokazati, možda je Cryptic nešto i naučio iz svog iskustva s igrom Champions Online.

Dobro organizovana flota neće imati problema ni s većim brodovima

Umesto iskustvenih poena, dobijate poene veštine, koje sami raspoređujete



Away Team U. S. S. Shadow Ronina u akciji

Iako je AI članova tima solidan, nekad znaju da vam se nađu na putu

Neke od planeta mogu se pohvaliti fantastičnim pejzažima

Star Trek Online

ŽANR:	MMORPG
IZDAVAČ:	Atari
BROJ IGRAČA:	–
TERMIN:	5. februar
PLATFORME:	PC, PS3, X360, Wii, PSP, NDS, PSP
ZAHTEVI:	C2D 1.8 GHz/ X2 3800+, 1 GB RAM, GF 7950/X1800

+ Univerzum Star Trek, dva režima igranja, svemirske borbe, prilično interesantne epizode

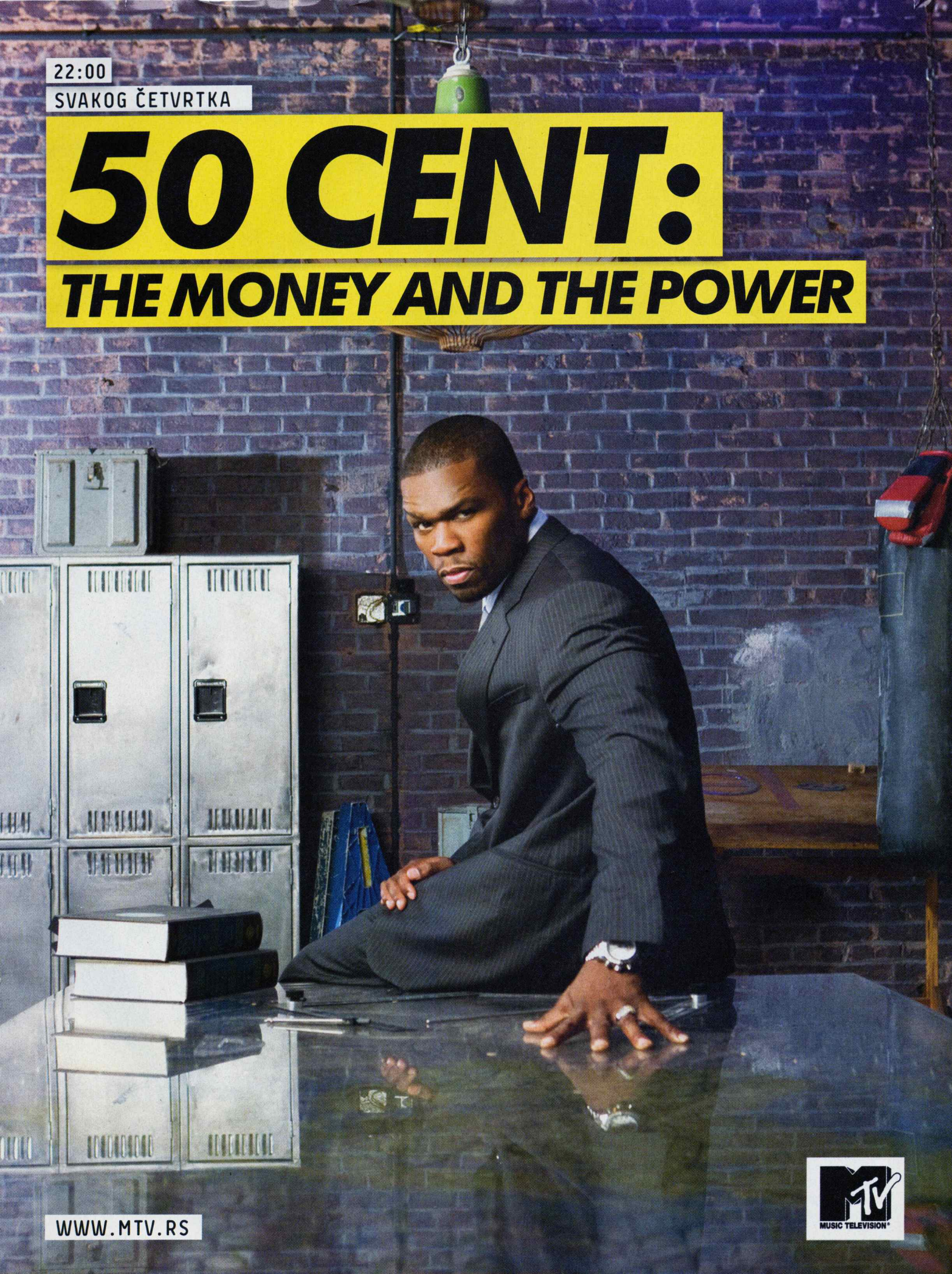
– Manjak sadržaja na višim nivoima, nedostak detaljnijih objašnjenja pojedinih opcija, bagovi

GRAFIKA: Grafika u igri sasvim je solidna, s tim što je očigledno više pažnje posvećeno radnji u svemiru nego onom što se zbiva na planetama — 4

GAMEPLAY: Borbe na planetama pomalo su konfuzne i deluju nedovršeno, ali to nadoknađuju borbe u svemiru — 4+

ZAKLJUČAK: *Star Trek Online deluje kao naslov koji može biti uspešan, pogotovo uzme li se u obzir velika baza fanova, ali dosta toga zavisi i od Cryptica* — **4**

Tekst: Vladimir Dolapčev


22:00
SVAKOG ČETVRTKA
50 CENT:
THE MONEY AND THE POWER
WWW.MTV.RS
MTV
MUSIC TELEVISION

Ti ćeš mene u sigurnu žensku kuću...

Ne baš tipična akciona igra

BAYONETTA

Hideki Kamiya, ime koje stoji iza naslova Devil May Cry, Okami i Viewtiful Joe, i njegov tim Platinum Games – još jednom su uspeli da nas obraduju novim draguljem igračke industrije. Bayonetta je kombinacija izuzetnog, ali i veoma čudnog stila i neverovatne akcije, te će se sigurno dugo vrteti na sadašnjoj generaciji konzola.

Glavna radnja Bayonette vrti se oko balansa svetlosti i tame, tačnije – između klanova Lumen Sages i Umbran Witches. Lumen Sages predstavljaju svetlost i povezani su s bogom koji kontroliše Paradiso, dok Umbran Witches slede tamu i demone Inferna. Incident koji se desio pre nekog vremena poremetio je takvo stanje i pokrenuo veliki rat između dve strane, koji ima dosta žrtava, uključujući i sve veštice osim jedne, zvane Bayonetta. Razrada ove osnovne ideje malo je spetljana i često bespotrebno iskomplikovana, što može zbuniti neke igrače. Cela priča je prenesena preko animiranih sekvenci u engineu igre, ali i putem nepokretnih slika na filmskoj traci, što odaje utisak da razvojni tim nije imao vremena i/ili novca za nešto bolje od toga, pa to pomalo škodi celokupnom utisku.

Vizualni identitet ovog izdanja volećete ili mrzeti, jer je celokupan dizajn, uključujući i akcione scene, namerno preterano čudan. Glavna junakinja, na primer, može nositi oružje u obe ruke, ali i na nogama! Sve to kao da joj nije dovoljno, pa se za napade i prizivanje demona iz Inferna koristi i svojom kosom. Kada počne sve to da unosi u kombinacije udaraca, ne samo što nećete moći da pohvatate šta se sve dešava već nećete moći ni da poverujete koliko je neverovatna akcija na ekranu! Vezani udarci ujedno predstavljaju osnovu svih borbi, ali njihovo memorisanje i nije previše bitno, jer i nasumično pritiskanje tastera daje sasvim dobre rezultate. Kupovina oružja od Rodina omogućiće vam da zamenite standardne pištolje jačim i agresivnijim naoružanjem, a određen izbor može prouzrokovati još intenzivnije kombo serije.

Određeni delovi nivoa sadrže minilogičke probleme, čije rešavanje neće predstavljati problem, a na kraju svake celine sledi spektakularna borba s glavnim neprijateljem, začinjena i njegovim epskim povratkom, taman nakon što pomislite da ste ga se rešili. Ukoliko ste na internetu, igra će vas sama poreditи s ostalim igračima nakon svakog pređenog nivoa, mereći

Oblači se u Bossu

Opet pokazuje dupe

Sidi mi s tapiserije!

kvalitet izvršenih komboa i ostalih faktora. Na takav način, Bayonetta vas motiviše da je pređete više puta.

Završni udarci takođe izgledaju impresivno, a aktiviraju se pritiskom određenih komandi na ekranu, kada dobijate priliku da eliminišete protivnike na veoma brutalan način, bacajući ih u gvozdenu devicu ili pod sečivo giljotine. Pravovremeno izbegavajući protivničke udarce, aktiviraćete i takozvani Witch Time, kada se (kako možete pretpostaviti) sve oko vas usporava, omogućavajući vam još jednostavnije upućivanje udaraca protivnicima, koji će ostati bez odbrane. Witch Time se koristi i van borbi za prelaženje određenih prepreka, što takođe deluje zanimljivo. Dužina i izgled nivoa veoma variraju, od kratkih misija unutar jedne male lokacije, poput groblja, za čiji će vam prelazak trebati vrlo malo, pa sve do veoma dugačkih zadataka, koji se prostiru na više mesta u jednom gradu.

Stariji igrači sigurno će primetiti i više referenci prema drugim poznatim Seginim serijalima. Tako ćete, na primer, u kolima slušati muziku iz Out-Runa, a glavno sredstvo plaćanja u Bayonetti jesu zlatni prstenovi, veoma slični onima što ih sakuplja poznati plavi jež.

Grafički, Bayonetta prati današnje standarde, ali pati od loše rešenih uglova kamere, čije je ručno rotiranje suviše sporo. Iako obično ne postoji jasna razlika između verzija neke igre za Xbox 360 i Playstation 3, ovde to, nažalost, nije tako. Playstationu 3 varijanta ima bitna usporenja, a učitavanja su znatno češća nego na Xboxu 360. S druge strane, zvučna podloga odlično je realizovana. Glasovna gluma je na visokom nivou i znatno podiže radnju na ekranu, kao i odlični zvučni efekti, dok je muzika, kao i ostatak igre, interesantan miks kompozicija različitih žanrova, od džeza do popa, koje ne bismo tako lako poistovetili s naslovom ovog žanra.

Bayonetta je odlično ostvarenje, vredno kupovine i vašeg vremena, čak i ako imate Playstation 3. Patch koji je izbačen nakon izlaska igre – donekle popravlja faličnost ove verzije, a ono što je i dalje problematično nije dovoljno da pokvari utisak o ovom izdanju.

Bayonetta

ŽANR: pucačka igra

IZDAVAČ: Sega

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 8. januar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, GF7900/HD3850

\+ Zarazna akcija, interesantan Witch Time u bitkama i van njih, dizajn i animacija likova i nivoa, zvučna podloga

\- Na momente nekontrolisano intenzivne borbe, problematična kamera, PS3 verzija ima brojna usporenja

GRAFIKA: Dobra grafika, s odličnim efektima i neverovatnim dizajnom, koji se, jednostavno, mora videti; animacija glavne junakinje takođe je odlična — 4

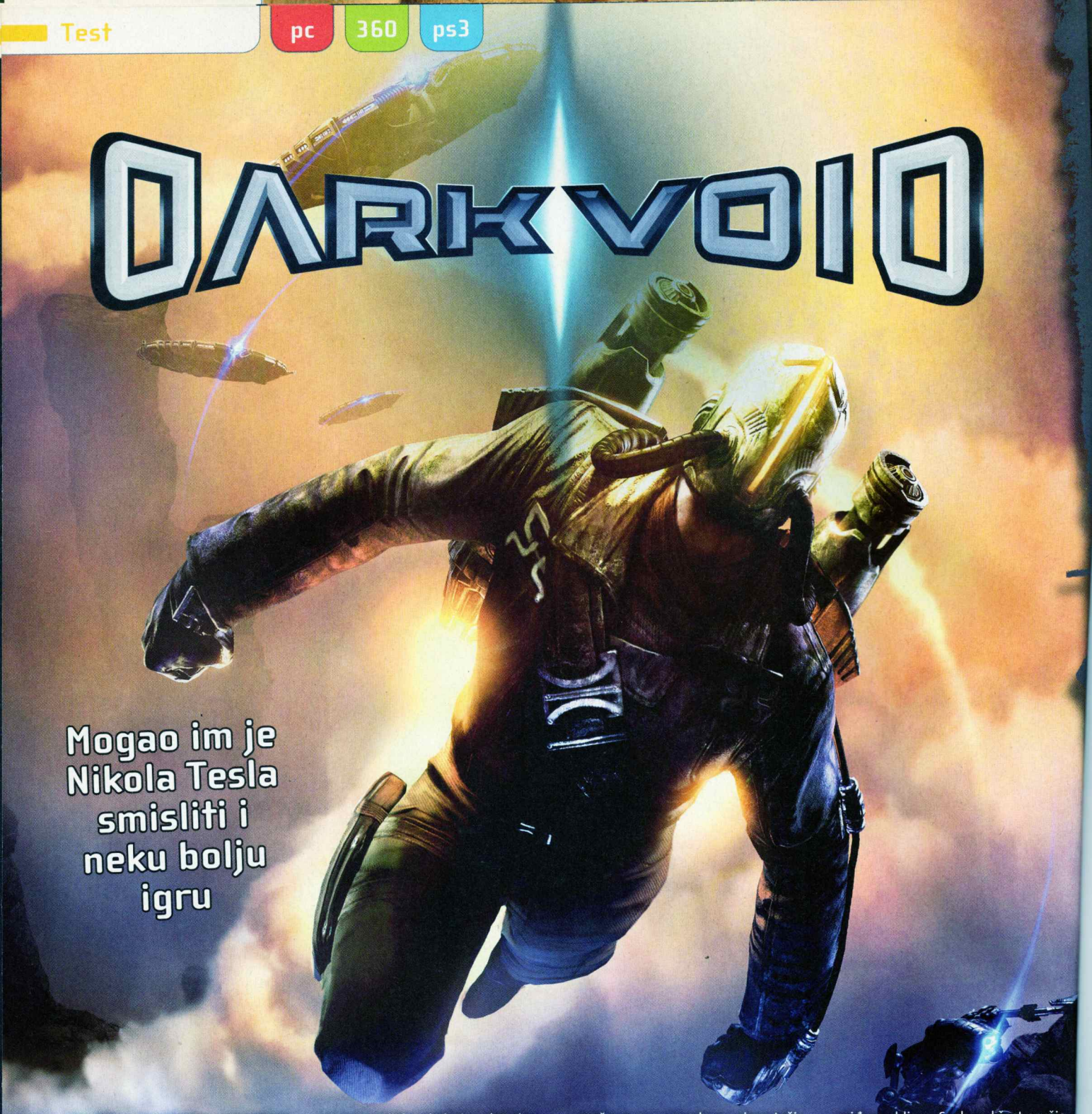
GAMEPLAY: Kombo udarci, Witch Time i specijalne akcije, poput hodanja po zidovima, odlično su ukombinovani, dok su borbe s glavnim protivnicima – nezaboravne — 5

ZAKLJUČAK: *Veoma fleksibilan način borbe, kao i inteligentno primenjen Witch Time, u kombinaciji s unikatnim dizajnom akcionih scena i likova – čine Bayonettu dovoljno originalnom i svežom* — 4+

Tekst: Nikola Dolapčev

pc 360 ps3

DARK VOID

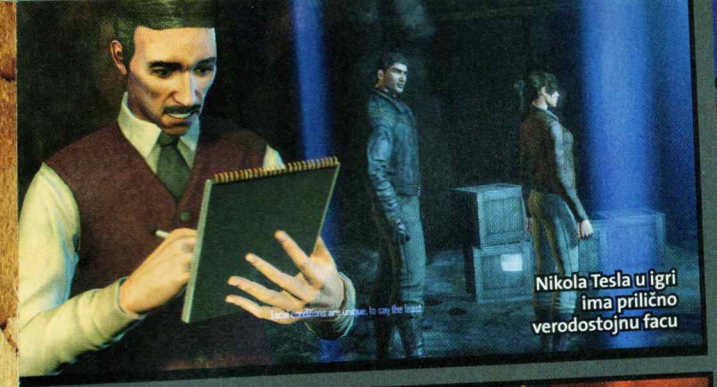


Mogao im je Nikola Tesla smisliti i neku bolju igru

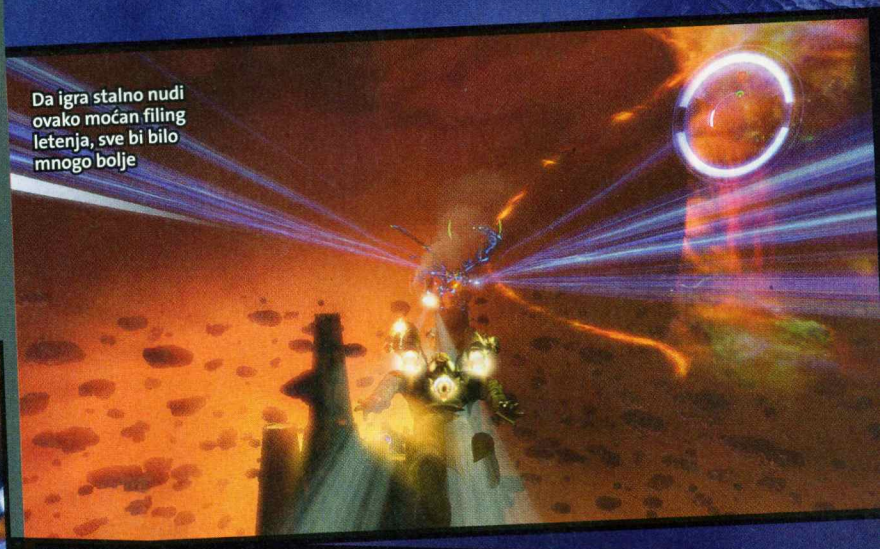
Bermudski trougao, Nikola Tesla, mlazni rančevi, zli vanzemaljci koji naoružavaju vojsku Hitlerove Nemačke? Hoćemo i mi malo toga što su pušili u Capcomu... Dark Void je igra koja meša, trese, prosipa ideje "pozajmljene" iz nekoliko izvora, od kojih je najstariji Rocket Ranger, odličina akciona igra iz vremena Commodorea 64 i Amige 500. Tu su i momenti iz svežijeg Crimson Skijesa, kao i elementi filma Sky Captain and the World of Tomorrow. I pored krađe, igra uspeva da definiše kakav-takav identitet, igrajući na kartu ideje da je svaki mlad čovek makar jednom poželeo da leti s raketnim motorom prikačenim na leđa.

Dark Void je pucačko-letačka akciona igra iz trećeg lica, u kojoj kao lik koji neodoljivo podseća na zbunjenu verziju Nathana Drakea iz Uncharted igara – rešavate sudbinu čovečanstva boreći se s vanzemaljskom rasom koja vreba iz dimenzionog procepa blizu Bermudskog trougla. Priča ima mnogo akcije, malo romanse i mnogo ideja koje balansiraju između dobrog SF i nebuloze (Nikola Tesla čuči zarobljen u Voidu, konstruiše mlazne rančeve i veliki brod za bekstvo). Igra se sastoji od tri relativno kratke epizode (svaka ima nekoliko poglavlja) i može se, na normalnom nivou težine, završti za manje od 24 sata. Multiplayer ne postoji, što znači da vam igra posle okončanja single-player kampanje može poslužiti samo kao ukras ili pritiskač za papir.

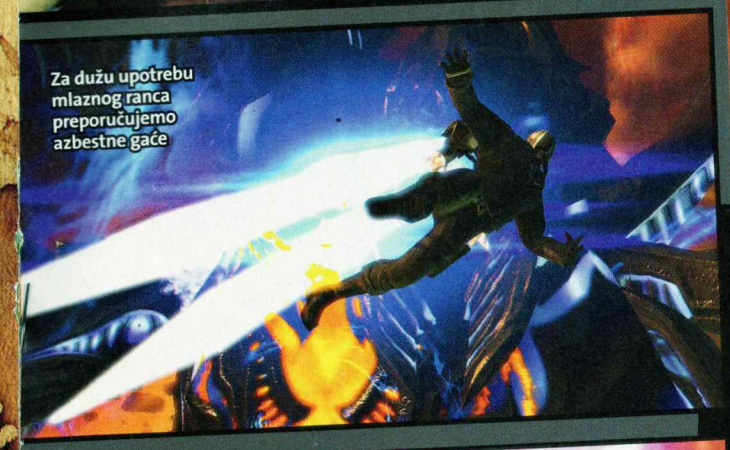
Dark Void je igra koja se reklamira kao ultrazabavan akcioni simulator vazdušne borbe s mlaznim rancem. Najveći deo igre, međutim, nećete provesti u vazduhu, već na zemlji, kokajući se s robotskim egzoskeletima Watchera u maniru klasične pucačine iz trećeg lica. Zauzimaćete zaklon, provirivati radi otvaranja vatre, opkoljavati protivnike i puniti ih mecima/zracima, ili ih pak ručno mlatiti ako priđu preblizu... Svako od šest oružja u igri možete apgrejdovati koristeći se specijalnim "tech poenima", koji ispadaju iz eliminisanih protivnika, što takođe važi i za mlazni ranac, kome možete dodati mitraljeze većeg kalibra i lanser mikroraketa. U većini "zemaljskih" nivoa, posle prve epizode moći ćete da se koristite mlaznim rancem za brže i efikasnije kretanje, ali ćete tako samo zakomplikovati situaciju, osim ako letne konrole ne držite u malom prstu: ukoliko, recimo, spravicu kresnete u zatvorenom prostoru, onda ništa lakše od zabijanja u metalni zid umesto skladnog doskoka na planirano mesto.



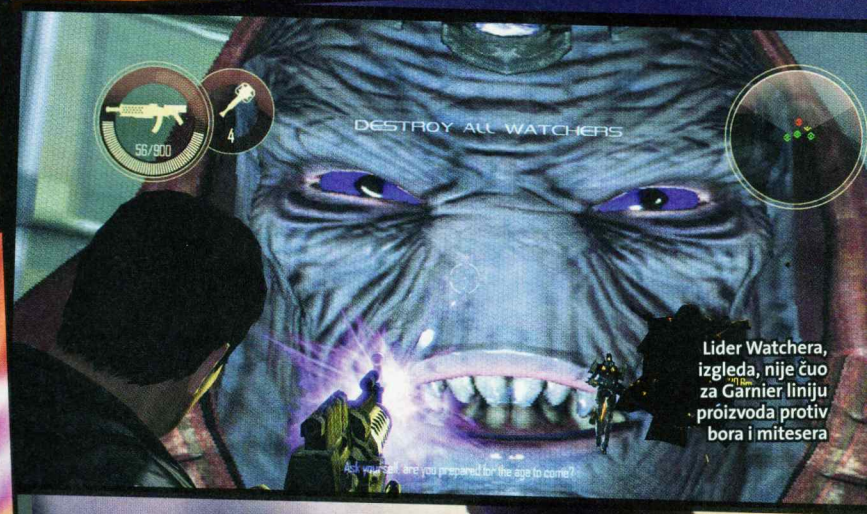
Nikola Tesla u igri ima prilično verodostojnu facu



Da igra stalno nudi ovako moćan filing letenja, sve bi bilo mnogo bolje



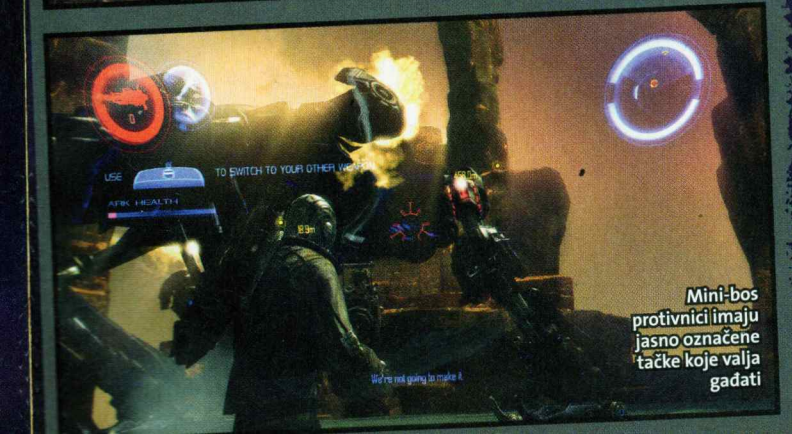
Za dužu upotrebu mlaznog ranca preporučujemo azbestne gaće



Lider Watchera, izgleda, nije čuo za Garnier liniju proizvoda protiv bora i mitesera

Dark Void, nažalost, ima tužan kraj...

Maksimalno unapređen automat ispaljuje vrlo efikasnu eksplozivnu municiju



Mini-bos protivnici imaju jasno označene tačke koje valja gađati

Vazdušni nivoi, i pored pomalo nezgrapnih kontrola koje preferiraju igranje putem gamepada (miš i tastatura nisu baš srećna kombinacija) – neuporedivo su zabavniji. U njima se možete nesputano koristiti modom za brzo letenje (kao i onaj za lebdenje), praviti akrobacije i lupinge te do mile volje rešetati vazdušna plovila kojima raspolaže protivnik. Letenje vam nije ograničeno isključivo na upotrebu ranca: leteće tanjire Watchera možete otimati "on the fly", igrajući kraću quick time sekvencu gde se rvete s letelicom i pilotom što pokušava da vas zbaci i sprži laserom. U misijama u kojima imate i prijateljske wingmane, možete preuzeti kontrolu (bez borbe) i nad letelicom svog kolege, pa i na odbrambenim protivavionskim topovima sa ARK platforme pri kraju igre. Prava je šteta što ovo nije iskorišćeno kao podloga za mutliplayer: vazdušne bitke s drugim igračima bile bi potencijalno veoma zabavne.

PC verzija Dark Voida, što je tradicionalni slučaj s konzolnim portovima, pati od nekoliko problema tehničke prirode. Iako igru pokreće Unreal 3 engine, koji je postao de fakto standard za 90 odsto akcionih igara na PC-ju i novoj generaciji igračkih konzola, Dark Void je neobjašnjivo i nerealno hardverski zahtevan. Čak i na mašinama koje višestruko prebacuju potrebni minimum (vidi infotabelu), možete očekivati povremena zapinjanja i, u ekstremnim slučajevima, zamrzavanje računara, plavi ekran i "ilegalnu operaciju" u Windowsu. Igra poseduje i podršku za nVidia PhysX, ali nju ima smisla aktivirati jedino ako posedujete karticu u rangu GeForce 250-295 GTX: pošto se ona aktivira, igra će izgledati pristojno, dok će bez nje vizuelni doživljaj biti ispod proseka.

Dark Void

ŽANR:	pucačka igra
IZDAVAČ:	Capcom
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	19. januar 2010.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, GF7900/HD3850
+	Letenje mlaznim rancem zabavno je kada se naviknete na kontrole
−	Glupa priča s puno rupa; tehnički problemi u PC verziji; kratka single-player kampanja; nema multiplayera

GRAFIKA: Unreal 3 engine s podrškom za nVidia Physx izgleda lepo na vrlo jakim konfiguracijama, ali ako imate slabiji PC, pripremite se na konstantno zapinjanje — 4-

GAMEPLAY: Malo letenja i mnogo više (neimpresivnog) pucanja iz trećeg lica. Dark Void je igra koja ne ispunjava obećanja — 3

ZAKLJUČAK: *Akciona igra srednjeg kvaliteta, s dobrim potencijalom, koji, nažalost, nije iskorišćen u punoj meri* — 3+

Tekst: Vladimir Dolapčev

MASS EFFECT 2

Husk zombiji iz Mass Effecta postoje i u dvojci

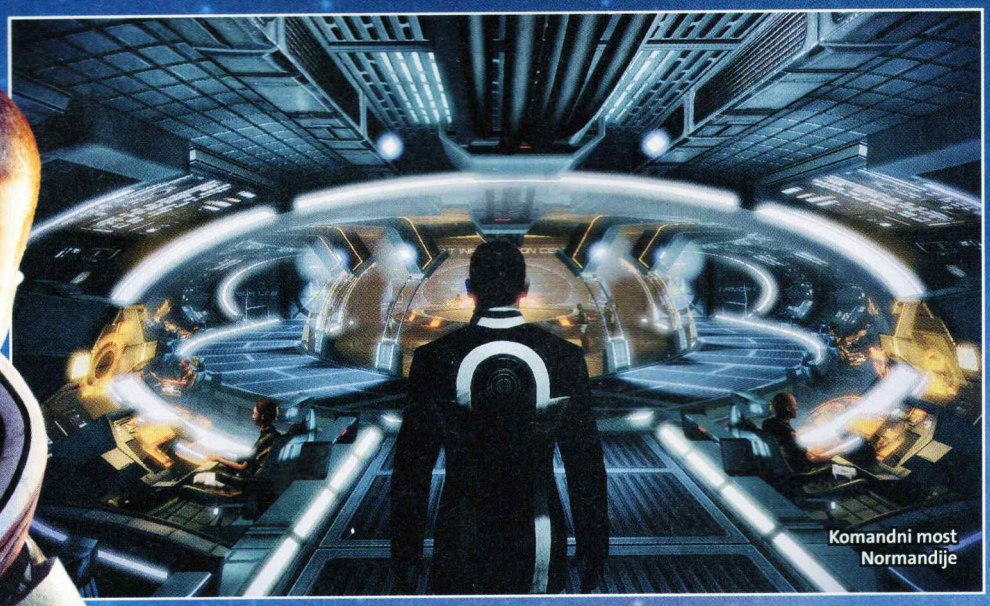
SCREENFUN AWARD

Prva zaista visokobudžetna igra u 2010. godini jeste Mass Effect 2, drugi deo Biowareove svemirske epopeje o komandantu Šepardu, prvom ljudskom Spectre agentu i poslednjoj nadi za spas galaksije. Ovaj akcioni RPG nudi kompleksnije i ispeglanije iskustvo od onog u prvoj igri, redizajniran RPG sistem, poboljšanu borbu i neverovatno dobru produkciju, čija je okosnica glumačka ekipa holivudskih talenata kakva dosad nije viđena u nekoj igri.

Kraj prethodne igre doneo je zadovoljavajući epilog vezan za sudbinu galaksije, koju je od invazije Reapera spasao mali tim operativaca sa Šepardom na čelu. Citadela je ostala u jednom komadu, agent Saren je likvidiran, male i velike rase za dlaku su izbegle potpuno uništenje... Olakšanje koje je prostrujalo poznatim svemirom, međutim, bilo je kratkotrajno: Reapersi ne samo što nisu poraženi već su uspeli i da obezbede nove saveznike, koji će za njihov račun sprovesti kampanju terora. Umesto Getha iz prve igre, zloće Mass Effecta 2 jesu Collectorsi, inteligentni humanoidni insekti, koji s neumoljivom efikasnošću seju pustoš po ljudskim planetarnim kolonijama. Mačji kašalj za Šeparda i ekipu, iskusne operativce kojima je spasavanje galaksije standarni hobi, zar ne? Nažalost, u uvodnoj sceni igre Normandija upada u za-

Normandija gori, a Šepard stoji i gleda uprazno...

Nije u pitanju scena iz Terminatora 5, već finalni boss Mass Effecta 2.



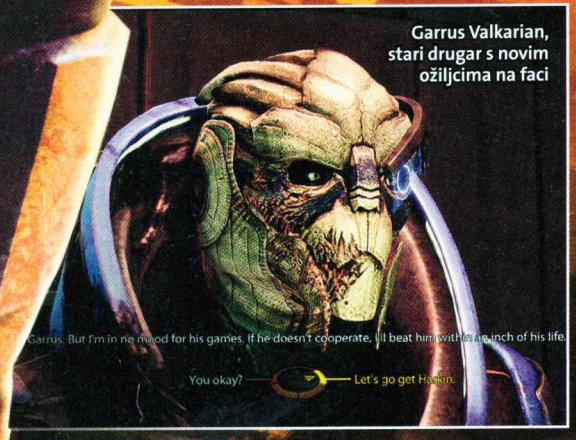
Komandni most Normandije

U igri ćete se naubijati robota za nekoliko života

sedu Collectorsa i kida je na komade, a komandant Šepard gine kao tipičan sporedni junak u jeftinoj SF TV seriji. Šta ćemo sad?

Vratiti ga iz mrtvih, šta drugo! Ilegalna organizacija Cerberus pronalazi Šepardovo telo i kreće u komplikovan dvogodišnji poduhvat njegovog vraćanja u život. U Kerberovim postrojenjima gradi se i nova Normandija, dvaput veća i nekoliko puta moćnija od prve. Ostavljen od Alijanse i oživljen od kerberovaca, Šepard preuzima komandu nad novim brodom i kreće u potragu za starim drugarima i novim saborcima.

Mass Effect 2 strukturno je veoma sličan prethodnoj igri: forma i karakter questova, mnoštvo odličnih dijaloga i još boljih sinematika – i dalje su okosnica igre. Na samom početku igre, možete da učitate poziciju iz originala, što će vam donekle modifikovati stanje koje zatičete u dvojci. Jedna od takvih, "prenesenih" odluka jeste, na primer, ona o ljudskom ambasadoru na citadeli: izbor između Andersona i Udine koji ste napravili posle pobede nad Sovereignom dočekaće vas u Mass Effectu 2. Isti princip će, verovatno, važiti i za Mass Effect 3, koji će sigurno dozvoliti učitavanje pozicije iz dvojke, što će vašim svemirskim



Garrus Valkarian, stari drugar s novim ožiljcima na faci

Krogani su za svet Mass Effecta ono što su Klingonci za Star Trek

Zapaljiva municija je smrt za protivnike bez oklopa

Obijanje brava putem povezivanja kontakata na matičnim pločama

Grunt je novi kroganski član posade kojeg možete regrutovati u igri

avanturama dati fenomenalan lični pečat. Igranje u univerzumu punom posledica odluka što ste ih doneli pre pola decenije – iskustvo je koje nudi jedino BioWare.

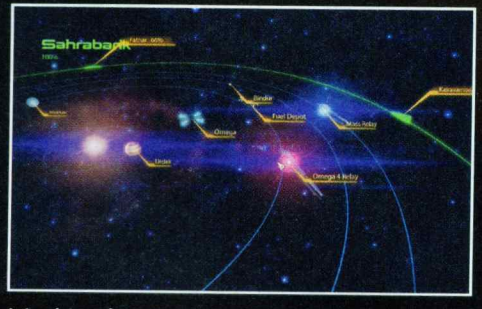
Ključne izmene u novom nastavku tiču se, pre svega, "unutrašnjih" RPG elemenata, koji su ovaj put dizajnirani s generalnom idejom da budu što jednostavniji. U Mass Effectu 2 nemate inventar u klasičnom smislu, to jest u avanturama po galaksiji ne sakupljate oružje i oklope, koje biste potom kombinovali na sebi ili kolegama, a njegov višak prodavali. U većini slučajeva, novo oružje dobijate na tačno predefinisanim mestima u kampanji; slično važi i za oklope, mada se dobar deo može kupiti i od trgovaca u svemirskim stanicama, na planetama i drugim quest lokacijama. Novac, naravno, zarađujete rešavajući zadatke, kao i obijajući sefove, ormariće i konzole. Ako bi ovako rešenom sistemu opremanja išta valjalo zameriti, to je odsustvo smislenih statistika kod oružja i opreme: prosto, igra vam ne pokazuje koje oružje pravi koliko štete. Sve je, nekako, suviše apstraktno.

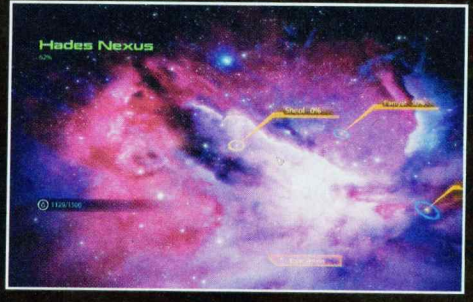
Unapređenja za brod i borbene bonuse za sebe i članove tima prikupljate na dva načina: koristeći se poenima koje dobijate kada zaradite nov nivo i putem laboratorijskog istraživanja koje troši specifičan, novi resurs: retke metale. Platinu, iridijum i druge metale neophodne za istraživanje nalazite na površinama planeta, koje ćete skenirati iz orbite i slati sonde kada skala skenera zaigra. Ove "orbitalne operacije" zamenjuju vožnju vozilom Mako po planetama, što je u Mass Effectu 2 potpuno izbačeno kao igrački elemenat. Unapređivanje broda nema direktne efekte na igru

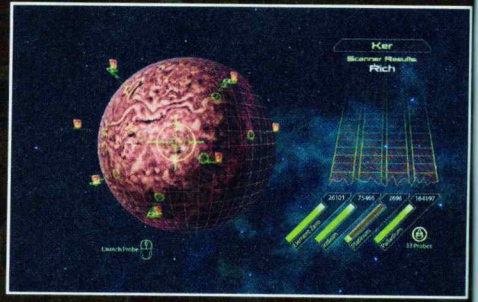
Grunt pozira novinarskoj ekipi ScreenFuna

Povremene zagonetke u igri krajnje su jednostavne

Istraživanje planeta: Kako do retkih metala?


Intersistemske mape pretrpele su minimalne izmene...


... ali zato u interklasterskim mapama morate voditi računa o zalihama goriva na Normandiji


Skeniranje planeta u potrazi za plemenitim metalima

Kolektorski zrak smrti, jedno od specijalnih oružja u igri

Agresivno svemirsko pseto prilično je nezgodno kada priđe blizu

dok ne dođete do samog finala, a u zavisnosti od "nabudženosti" Normandije, igra menja određene modifikatore vezane za vaše preživljavanje. Da, igru možete završiti i potom odapeti. Ono što je, takođe, izmenjeno jeste karakter nasumičnih misija van glavnog quest toka: opcione misije sada postoje u obliku vrlo kratkih akcionih sekvenci, od kojih po jedna postoji u svakom zvezdanom klasteru i koje najčešće dolaze u formi napucavanja s protivnicima na određenoj lokaciji. Akcija, to jest borba vatrenim oružjem, i korišćenje biotičkih sposobnosti – pretpeli su najviše pozitivnih izmena. Borba u Mass Effectu 2 podseća na pravi, punokrvni šuter, bez loših kompromisa u vezi s nepreciznim kontrolama i lošim AI-jem, kojih je Mass Effect bio prepun. Bitna novina u borbi jeste municija: ako se sećate, u prvom delu su sva oružja imala neograničenu municiju, a jedina stvar koja vas je sprečavala da polivate bez pauze bilo je pregrevanje. Sada je situacija mnogo logičnija i realnija, i zahteva pažljivo taktiziranje pri izboru oružja u skladu s vrstom protivnika i daljinom na kojoj se on nalazi. Zavisno od klase koju ste odabrali na početku (ima i nekoliko novih, od kojih je Vanguard svakako najinteresantniji), variraće i vaš stil igre – da li se dominantno koristite vatrenim oružjem, biotičkim ili inženjerijskim sposobnostima. Trend pojednostavljivanja slede i sami nivoi, koji sada imaju mnogo jednostavniji raspored prostorija, što nepotrebnim čini čak i mapu, koja je ovde zamenjena strelicom što vam pokazuje kuda treba da idete.

I pored toga što je sve jednostavnije nego ranije, kvalitet Mass Effect 2, po našem mišljenju, apsolutno je nesporan. Igra je jasna, pregledna, brza, operisana od svih većih bagova. I, što je najvažnije, nafilovana je atmosferom i bogatstvom produkcije, što se zaista retko sreće u svetu kompjutersko-konzolnih igara.

Mass Effect 2

ŽANR: akcioni RPG

IZDAVAČ: BioWare/EA

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 26. januar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 1.8 GHz, 1 GB RAM, GF6800/ X1600Pro

+ Fantastična priča, odlična gluma i mnogo unapređenja akcija nego u Mass Effectu

– Određeni RPG elementi igre pojednostavljeni su

GRAFIKA: Unreal 3 engine u jednom je od svojih najlepših izdanja. Igra izgleda preterano, uz relativno skromnu hardversku zahtevnost — 5

GAMEPLAY: Neke stvari u igri malo su pojednostavljene, ali u kontestu neverovatnog kvaliteta ostalih elemenata, ovaj nedostatak teško je uzeti za zlo. — 5–

ZAKLJUČAK: *Drugo poglavlje galaktičke sage o Reaperima i komandantu Šepardu – bolje je, ispeglanije i izazovnije od prvog. Ko će dočekati Mass Effect 3!* — 5

Poznate face u igri

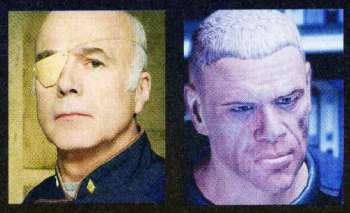
Ko je sve pozajmio glas likovima u Mass Effectu 2?

- Adam Baldwin (Kal'Reegar): oficir koga ćete sresti u koloniji Haestrom tokom potrage za Tali'Zorahom. Američki B-glumac poznat je po ulogama u SF, akcionim i fantasy TV serijama (Firefly, Chuck, X-Files, Stargate SG-1...).

– Carrie-Anne Moss (AriaT'Loak): Asari, lider najjače kriminalne organizacije sa svemirske stanice Omega. Filmskoj publici poznata je po ulozi Trinity u "Matrixu" i Natalije u "Mementu".

– Martin Sheen (Illusive Man): šef organizacije Cerberus, od koga ćete dobijati najveći procenat misija u igri. Martin Sheen, otac Emilija Esteveza i Charlijea Sheena, holivudska je legenda. Proslavio se u filmu Apocalypse Now, a poznat je i po ulozi američkog predsednika u TV seriji West Wing.

– Michael Dorn (Gatatog Uvenk): kroganski general s kojim ćete imati priliku da se sukobite (ili mirno razrešite "nesporazum") na njihovoj matičnoj planeti Tuchanka. Poznat je svakom ljubitelju "Zvezdanih staza" po ulozi Commander Worfa.



– Michael Hogan (Captain Bailey): šef policije (C-Sec) na citadeli, protagonist opcionog questa vezanog za jednog člana vaše ekipe. Najpoznatiji po ulozi pukovnika Saula Tigha, zamenika admirala Adame u seriji "Battlestar Galactica".

– Seth Green (Joker): pilot Normandije i glavni zezator u igri. Mališa koji je igrao u milion poznatih serija ("That 70s Show", "Buffy the Vampire Slayer", "Family Guy") i u sva tri filma "Austin Powers". Prava geek ikona.

– Keith David (Captain David Anderson): vaš pretpostavljeni oficir iz prvog dela, sada trajno stacioniran na citadeli kao pomoćnik human ambasadora. Igrao je u čuvenom filmovima "Platoon" i "The Thing", a nedavno je davao glas i narednik Foleyju u Modern Warfareu 2.

– Tricia Helfer (EDI): brodski kompjuter (VI-Virtual Intelligence) Normandije. Činjenica da Tricia Helfer, fatalna seksi Cylonka (Caprica 6) iz "Battlestar Galactice" tumači ulogu holoramske plave kugle – u najmanju ruku je interesantna.

Tekst: Stojan Karamatijević

Vancouver 2010 sadrži sve discipline alpskog skijanja

sportovi jesu brzo klizanje, skijaški skokovi, bob, sankanje, snoubording i skijanje slobodnim stilom. U njihovu odbranu, može se reći da nijedan nije osmišljen katastrofalno loše. Naprotiv, većina ih neće biti preterano zahtevna za vaše prste (osim brzog klizanja na 500 metara), već su više na ceni preciznost i dobri refleksi. Takođe, osećaj brzine zaista je lepo dočaran, bilo da jurcate niz planinu u veleslalomu ili hvatate zalet za ski skokove. Problem je, međutim, što sve do jedne discipline vrlo brzo postaju dosadne. Prvi razlog za to je činjenica što ste uvek u identičnom okruženju, a drugi to što vam ne treba mnogo vremena da ih potpuno savladate. Zbog toga, onlajn za četiri igrača (preko servisa Windows live), pa i poseban challenge mod s nekih tridesetak izazova (takođe dostupnih u multiplejeru) – teško da će uspeti da vas zainteresuju. Ukoliko poželite da igrate s nekim na jednom računaru,

vancouver 2010

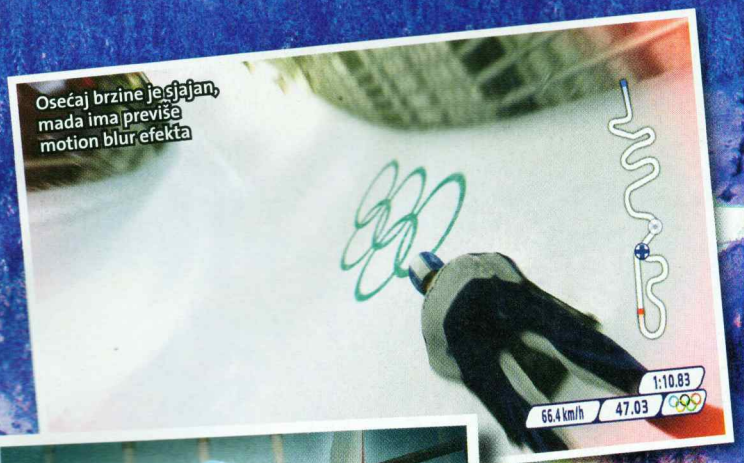
VANCOUVE

Skijanje i klizanje u dnevnoj sobi? Bolje je da izađete na grudvanje

Osim ukoliko ne nastupi novo ledeno doba, šanse da zimska olimpijada bilo kad ugrozi popularnost svoje letnje varijante – praktično uopšte ne postoje. Sama činjenica što na njoj učestvuje više nego dvostruko manje država i sportista govori u prilog tome, a slično se može reći i za interesovanje gledalaca. Ipak, i dalje je u pitanju događaj planetarnih razmera, pa i ne čudi što ovogodišnje takmičenje u Vankuveru ima sopstvenu igru. Na Vancouveru 2010 bio je angažovan Eurocom, kompanija koju pamtimo i po ne baš sjajnom Beijingu 2008. Ipak, nadali smo se da će razvojni tim izvući pouke iz toga i ispraviti greške, a istovremeno zadržati ono što je zaista valjalo, a to je sam grafički engine. Nažalost, već prilikom prvog pokretanja igre, shvatićete da su ambicije pri izradi ovog ostvarenja bile neverovatno skromne. Spartanski dizajnirani meniji nude svega tri moda, od kojih bi olimpijski režim (Olympic Games) trebalo da bude glavni. Ne kažemo da to nije tako, ali njegova realizacija predstavlja čist bezobrazluk i nešto što ni najveći pesimisti nisu mogli očekivati. Iako poseduje kompletnu licencu (osim prava na imena takmičara, koja je, izgleda, nemoguće dobiti), Eurocom ju je iskoristio u minimalnoj mogućoj meri. Konkretno, to znači da možete zaboraviti na uvodnu i završnu ceremoniju, pravi raspored takmičenja, ili neki koji drugi propratni element koji bi vas podsetio na to gde se zapravo nalazite! Stvari postaju još gore kada shvatite da u svim ponuđenim disciplinama startujete odmah u finalu, i to u konkurenciji svega tri takmičara, tako da ćete s lakoćom gomilati medalje, najčešće one zlatne, jer je veštačka inteligencija potpuno nesposobna i ni u jednom trenutku ne predstavlja ozbiljnog rivala. Kada već pominjemo discipline, treba reći da ih ima svega 14, od kojih su čak četiri skijaške, koje se, treba li to uopšte napominjati, igraju na praktično identičan način. Ostali zastupljeni

Skijaški skokovi interesantni su u početku, ali ćete ih vrlo brzo potpuno savladati

Brzo klizanje je jedina disciplina koja od vas zahteva besomučno pritiskanje tastera



Modeli ljudi verovatno su najbolji grafički element igre

R 2010

trebaće vam Xbox 360 džojped, jer nijedan drugi igrački kontroler nije podržan. Ukoliko ste osuđeni na tastaturu, sigurno ste u podređenom položaju.

Grafička podloga bila je možda i najveći kvalitet Beijinga 2008, pa ni to što se Vancouver 2010 koristi njegovim engineom ne predstavlja nedostatak. Takmičari izgledaju vrlo lepo, baš kao i okruženje, a zamućene teksture, koje se mogu primetiti na slikama, vrlo je teško uočiti u pokretu, delom zbog prenaglašenog motion blur efekta. Animacija je takođe vrlo solidna, mada svakako nije na nivou Beijinga 2008, a sve i da jeste – to bi bilo manje uočljivo, jer je čak i PC verzija zaključana na 30 fps (60 fps kod Beijinga 2008). Zvučna podloga je vrlo skromna, i to zbog publike, koju, izgleda, čine usnuli penzioneri, a Eurocom nije uspeo da nahvata ni komentatore. Umesto njih, zabavljaće vas nekakva generička pank-rok muzika.

Vancouver 2010 zaista je najlošija olimpijska simulacija koju smo ikada imali priliku da vidimo. Ma koliko naša očekivanja bila skromna, Eurocom je uspeo da ih izneveri, ponudivši igračima ostvarenje koje je očigledno sklopljeno na brzinu. Ni da je dobijete besplatno, ova igra nije vredna vašeg vremena

Vancouver 2010

ŽANR: olimpijska simulacija
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 15. januar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Dual core procesor, 2 GB RAM, 8600GT/Radeon 3650

\+ Solidna grafika, dobar osećaj brzine

\- Užasno iskorišćena licenca, premalo disciplina, loš zvuk, bedan AI

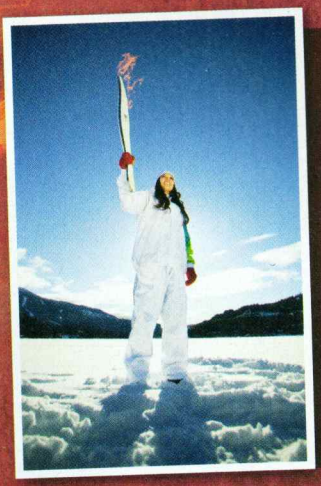
GRAFIKA: Iako je pomalo nazadovao u odnosu na Beijing 2008, engine i dalje deluje veoma dobro — 4

GAMEPLAY: Kontrole su preterano jednostavne za svoje dobro — 2+

ZAKLJUČAK: *Nezamislivo zbrzana igra, koja ne može držati pažnju duže od dva-tri sata* — 2+

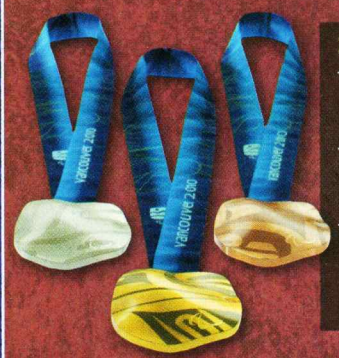
Prava Olimpijada

Vankuver, od 12. do 28. 2. 2010.



Zimske olimpijske igre biće po drugi put održane u Kanadi od 12. do 28. februara ove godine. Na njima će se okupiti više od 5.500 takmičara iz preko 80 zemalja širom sveta, uključujući i reprezentaciju Srbije, koja će uz Crnu Goru, Peru, Kolumbiju, Ganu, Bahame i Kajmanska ostrva biti među debitantima, iako se naša država formalno vodi kao naslednik Jugoslavije. Takmičenje će se odvijati u okviru sedam sportova, razgranatih u 86 disciplina, a širu javnost najviše će privući hokejaški turnir, koji će, zbog učestvovanja igrača iz NHL-a, biti izuzetno jak.

MASKOTE ZOI:
- **Miga**, morski medved koji je, po mitu, pola kit a pola medved
- **Quatchi**, veliko stopalo koje tumara Severnom Amerikom
- **Sumi**, duh koji štiti životinje (maskota Paraolimpijskih igara)

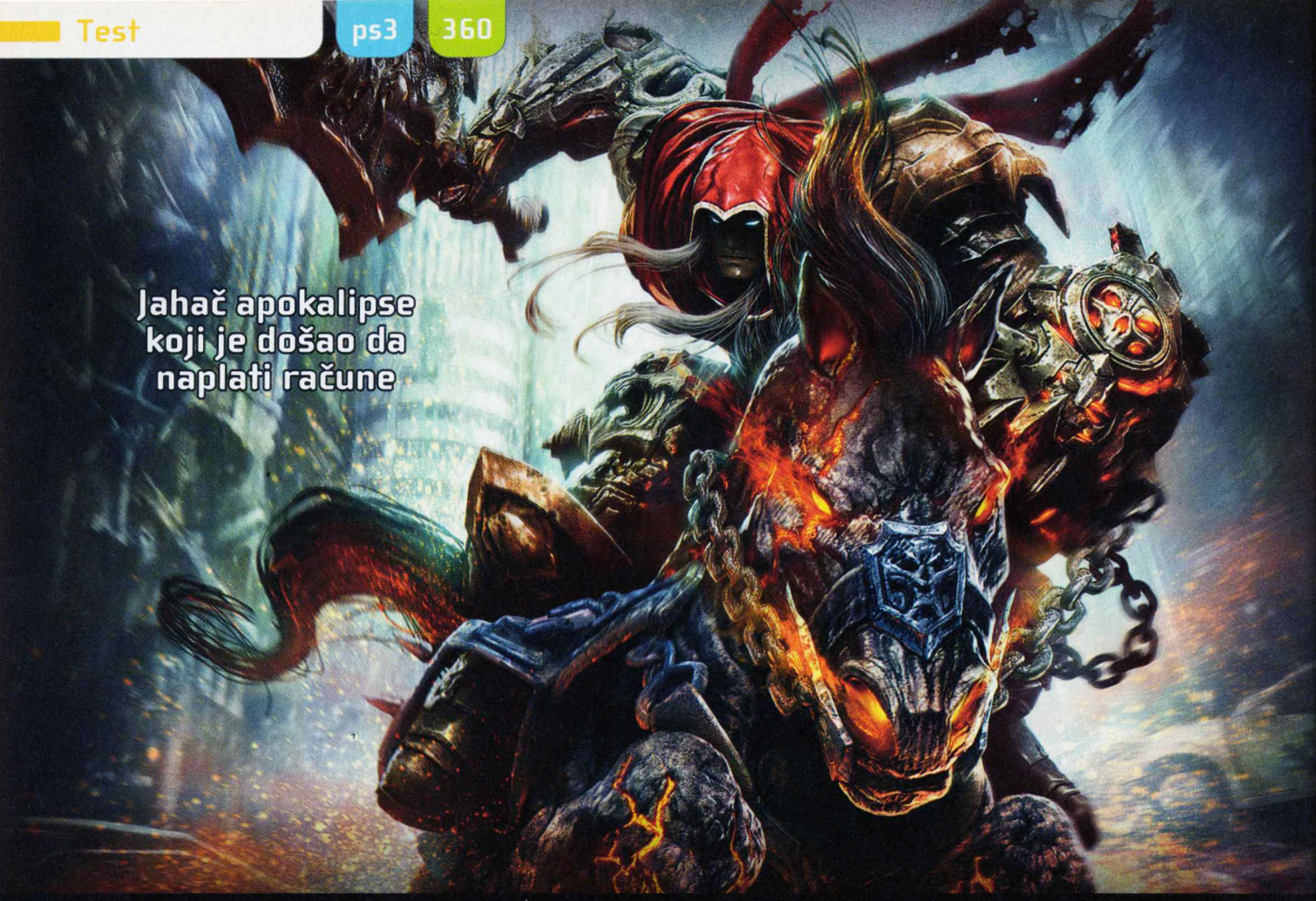


ZANIMLJIVOSTI:
- Olimpijski moto "Sa užarenim srcem" deo je stiha iz kanadske himne
- Vrućine: Sredinom janara, u Vankuveru je sinulo sunce i otopilo sav sneg na temperaturi od +12
- Protivnici: Native Warriors Society protive se ogranizaciji igara i najavljuju "velike" proteste. Srećom, zajedno ih je tek 50.

OLIMPIJADA U BROJEVIMA:

1,76 milijardi dolara je koštala organizacija Olimpijade
1,8 miliona karata je u prodaji
11 takmičara će nastupiti iz Srbije u 5 sportova
80 zemalja će učestvovati u takmičenju
86 zlatnih medalja će biti podeljeno
10.000 novinara će izveštavati
1.700 učesnika Paralimpijade
2.500 je očekivani broj volontera
5.500 učenika na Olimpijadi
45.000 kilometara je putovala Olimpijska baklja u 106 dana

Tekst: Vladimir Dolapčev



Jahač apokalipse koji je došao da naplati račune

DARKSIDERS

WRATH OF WAR

Farksiders je interesantan akcioni naslov, igra što ispod haube krije nekoliko ključnih uticaja od kojih je uzela pelcer. U srži je to arkadna avantura, smeštena u prostrano okruženje postapokaliptičnog američkog grada, s borbenim elementima uobličenim pod uticajem God of Wara i sličnih igara, te ogromnim brojem mozgalica koje inspiraciju crpe iz igre Legend of Zelda: Ocarina of Time. Iskušenje da je nazovete krpežom koji kopira legende neće trajati duže od pola sata: Darksiders ima sopstveni, vrlo razvijen identitet, koji će vas, i pored bezumne priče, držati prikovane za ekran nekoliko desetina sati.
U ulozi Rata, jahača apokalipse koji je u igri predstavljen kao kitnjasta varijanta Konana Varvarina, učestvovaćete u smaku sveta, konačnom obračunu snaga dobra i zla,

"Skriiiiiiirrrrp". Varničenje mačeva u klinču s opasnim protivnikom

gde ćete imati ulogu sudije koji je došao da naplati račune. Tako glasi teorija iz priručnika za jahače apokalipse. U praksi, ispostaviće se da ste izigrani, to jest da je u pitanju lažni poziv i da je svet uništen iako se za to nisu stekli uslovi (lomljenje sedmog pečata). Savet koji komanduje jahačima i služi kao nadzorni organ u balansu snaga raja i pakla svaljuje krivicu za preuranjeni armagedon upravo na vas. Vraća vas na uništenu Zemlju da dokažete svoju nevinost. Da posao ne ispadne boza – savet vam oduzima većinu specijalnih sposobnosti i borbenih veština, srozavajući vas na status Ratiča, koji mora zapeti da bi ubio prosečnog demona. Ili anđela, jer je i dobra strana uverena da ste vi zapržili čorbu. Sami ste, dakle, protiv svih, a društvo vam pravi samo podli izaslanik Saveta, koji vas prati kao zla para i drži na magičnoj uzdi što je u stanju da vas onesposobi ukoliko mali gad pomisli da nešto ne radite kako treba.

Najmoćniji segment Darksidersa jeste borba, brutalna i fluidna poput one iz God of Wara. U igri ćete imati priliku da sečete, bodete i na neki treći način maltretirate snage raja i pakla, koristeći se dvoseklim mačem, kosom, revolverom, gigantskim letećim šurikenom, ili pak nekim drugim hladnim ili vrućim oružjem, kao i magijama koje vam stoje na raspolaganju. Poraženi protivnici ispuštaju kuglice s dušama: žute popunjavaju rage – "magijsku" liniju, zelene vam leče rane, dok plave služe kao novac za koji kupujete nove kombo poteze i druga borbena unapređenja. Kombo poteza u igri ima zaista puno, čak i previše, po našem mišljenju: igru ćete moći da kompletirate u dva-tri najjednostavnija poteza. Fajtovi s bossovima nešto su drugačija priča: svaka meganakaza zahteva primenu vrlo specifične taktike, najčešće vezane za neki predmet ili sposobnost koju ste dobili na deonici nivoa čiji je boss završetak. Bossovi nisu posebno teški: imaćete muke (možda) s prva dva, dok su ostali, a pogotovo onaj poslednji, prosti kao pasulj.

Druga, podjednako dobra strana Darksiders medalje jesu mozgalice, kojih ima toliko da igru možemo mirne duše svrstati u žanr arkadnih avantura. Zagonetke s udaljenim prekidačima, platformama, prirodnim i veštačkim preprekama u igri postaju sve složenije, zahtevajući dobre reflekse, vispren um i mnogo strpljenja. Bitan elemenat za rešavanje mozgalica, to jest otvaranja puta kroz nivoe – jesu primerci oružja koje progresivno dobijate u igri. Veliki metalni šuriken, na primer, koji poseduje mogućnost višestruke selekcije ciljeva, može prenositi vatru s baklje na jednom zidu do bombe koju ste bacili na prepreku što zatvara prolaz. Kada ovaj, jednostavan princip ukombinujete s nekoliko desetina sličnih forica – dobićete zagonetke od kojih ponekad zaista boli glava. Upravo zato Darksiders zaslužuje aplauz: u moru laganih boza, koje i smotani igrač može preći za nekoliko sati, jedna teška i izazovna igra stoji kao ponosni jarbol. Ukratko, Darksiders je odlična i prilično dugačka akciono-avanturistička pustolovina za igrače s brzim refleksima i razvijenim kefalom.

Ako ste u situaciji da birate između verzija za Xbox 360 ili Playstation 3, odlučite se za drugu. Darksiders na Xboxu pati od tehničkih problema: usporavanje akcije kada je na ekranu gomila protivnika i efekat kidanja slike (liči na ekstreman slučaj isključivanja V-synca u PC igrama) – u određenoj meri narušavaju ukupan utisak o igri.

Veranje po zidu u oklopu od nekoliko stotina tona? To može samo War!

Plivanje u vatrenom jezeru nije preporučljivo

Demonska krila kao stvorena za kratke prelete

Igre bez granica

Darksiders

ŽANR: akciona igra

IZDAVAČ: Vigil Games/THQ

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 5. januar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

PODRŽAVA: 16 : 9, 1080p, Dolby Digital 5.1

\+ Brutalna i fluidna borba, mnoštvo zaguljenih mozgalica, dugačka kampanja

\- Apsurdna priča, previše borbenih komboa

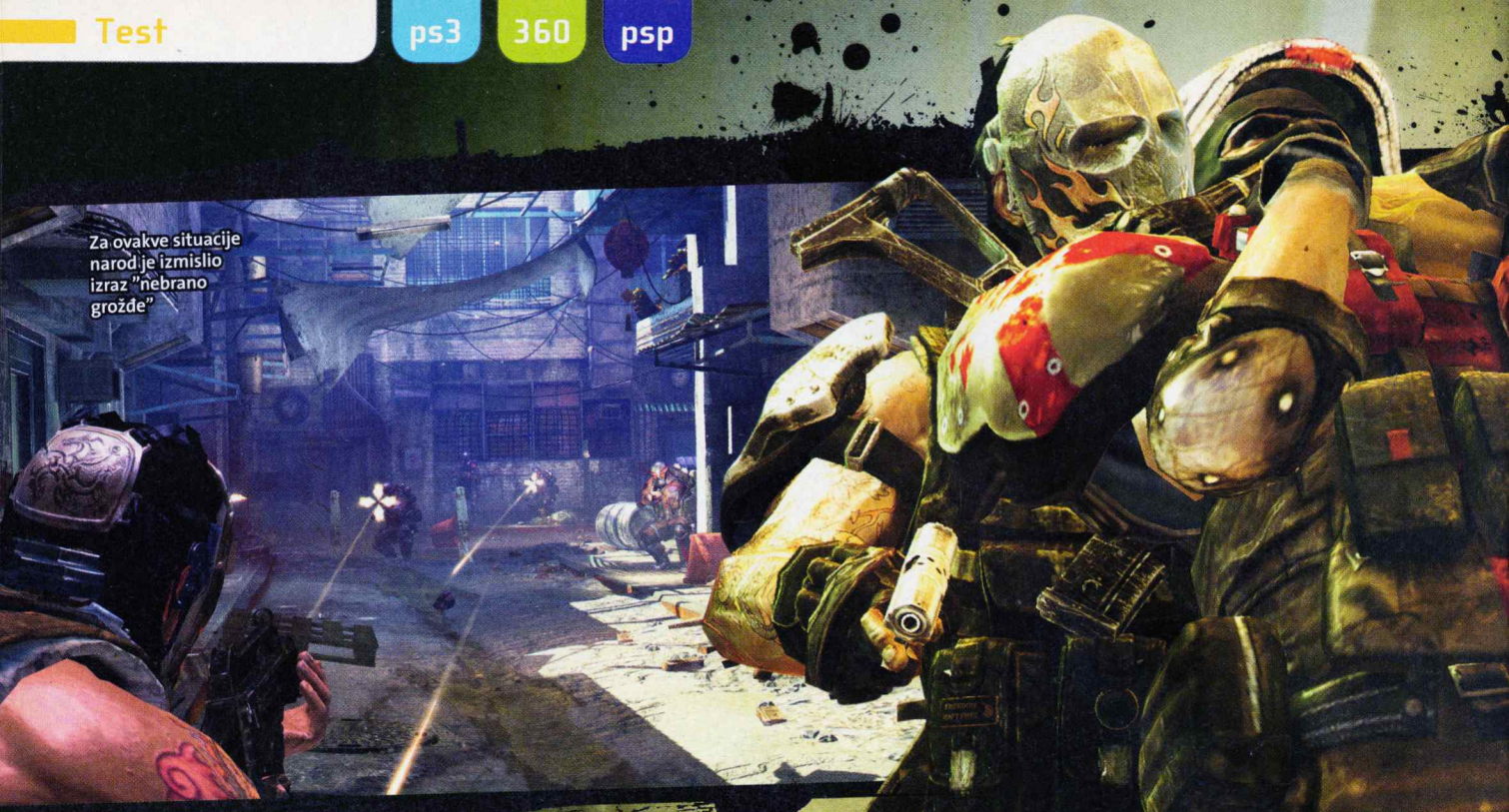
GRAFIKA: Možda je malo prešarena, ali je svakako veoma detaljna. Animacije vašeg junaka i brutalni efekti sečiva na protivnike – sjajni su — 4

GAMEPLAY: Borba u stilu God of Wara, mozgalice koje podsećaju na igru Zelda: Ocarina of Time. Kakva kombinacija! — 4+

ZAKLJUČAK: *Odlična i prilično dugačka akciono-avanturistička pustolovina za igrače s brzim refleksima i razvijenim kefalom* — 4+

Tekst: Stojan Karamatijević

ps3 360 psp



Za ovakve situacije narod je izmislio izraz "nebrano grožđe"

ARMY OF TWO: THE

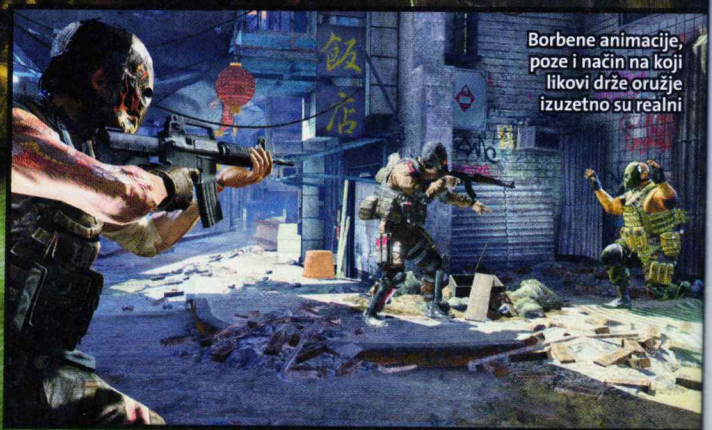
Salem i Rios ponovo jašu

Army of Two: The 40th Day – više je nego dobar nastavak kooperativne pucačine koja je pre dve godine povukla prilično inventivan potez: kombinujući "agro" mahaniku iz masovnih multiplayer role-playing igara sa standardnom pucačkom akcijom, Army of Two pokazao je da sveže ideje nisu nepovratno napustile ovaj prastari žanr. Šta je to "agro", maže li se to na hleb ili jede sirovo – pitate se, možda, vi? Svako ko je igrao World of Warcraft može vam odgovoriti na to pitanje. Agro je merilo "besa" bossa ili moba, koji slepo mlati vašeg tenka, ignorišući dps igrače koji ga pune noževima, vatrenim loptama, nekim trećim oružjem ili magijom. Kako, zaboga, agro može biti deo pucačke igre? Lepo! Ako imate dvojicu igrača (ili jednog kome pomaže kompjuterski partner) i nivoe s puno prepreka, zaobilaznih prilaza i pravaca za opkoljavanje, jedan igrač može igrati ulogu tenka – poliva vatrom protivnike i tako im privlači pažnju, dajući priliku kolegi da ih zaobiđe i plasira im metak u glavu ili guzicu. Army of Two: The 40th Day, kao i njegov prethodnik, funkcioniše upravo na ovom principu. Iako je igra umnogome interesantnija ako je igrate u društvu putem split screena, Xbox Live ili Playstation Networka (u zavisnosti od konzole koju posedujete), AI kolega radi prilično dobar posao, slušajući vaša naređenja i omogućavajući sistemu udice i mamca da funkcioniše skoro bez greške.

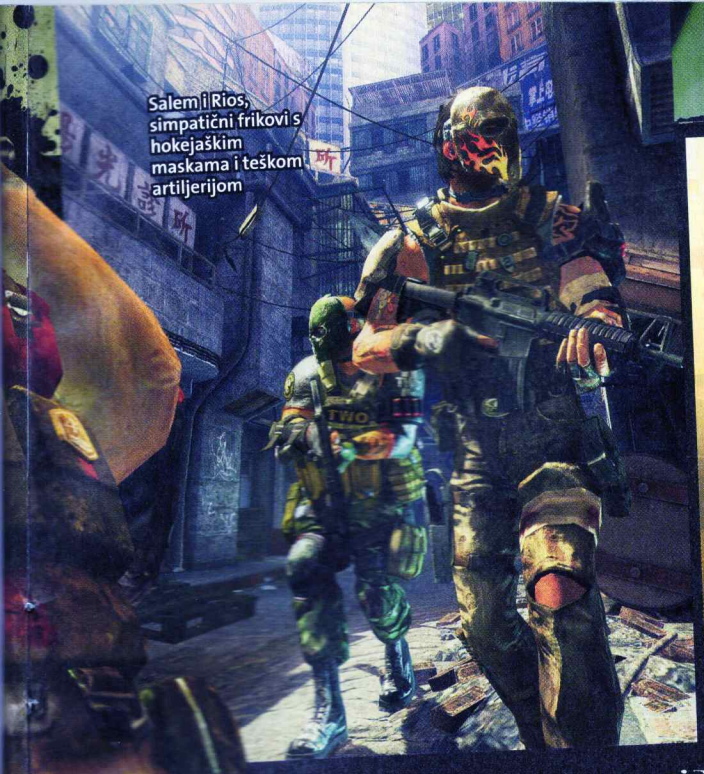
Salem i Rios, dva drugara (planinara) koji za život zarađuju kao internacionalni plaćenici, u ovom nastavku bore se s teroristima iz organizacije "40th Day". U stvari, pre bi se moglo reći da se bore za opstanak, budući da će najveći deo igre provesti u bežaniji kroz razrušeni Šangaj, čiji je širi centar postao meta terorističkog napada. Otkud oni tu? Kombinacija pogrešnog mesta i pogrešnog vremena s nekoliko dodatnih nesrećnih okolnosti. U stvari, to i nije pitanje koje ima smisla postavljati, baš kao ni ono koje se tiče dalje razrade zapleta. Na ovom polju, igra vam nudi minimum minimuma, nejasno pravdajući nasilje koje se od vas očekuje zarad preživljavanja.

Single-player kampanja relativno je kratka, ali nedostatak sadržaja kompenzuje brutalnim intenzitetom. Nivoi su odlično zamišljeni i idealno koncipirani za "partnerski" pristup

"Dobar dan! Ja sam Rios, ovo je moj gari Salem, došli smo da vas pobijemo, ako nije problem"



Borbene animacije, poze i način na koji likovi drže oružje izuzetno su realni



Salem i Rios, simpatični frikovi s hokejaškim maskama i teškom artiljerijom

Da li ovo i vama izgleda kao pogodak u levo uvo?

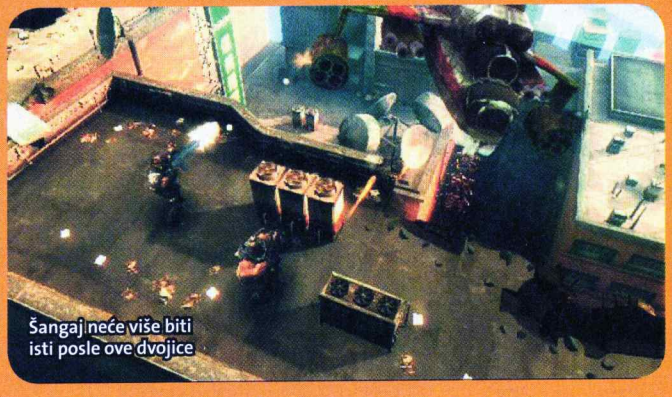
40TH DAY

tamanjenju loših momaka: srušene zgrade, demolirane kancelarije, zoološki vrt i slamovi Šangaja nude gomilu prirodnih i veštačkih prepreka, kao stvorenih za igru mačke i miša, tj. upotrebu pomenute mehanike zarad čišćenja terena. Pored borbe s teroristima, igra će vam povremeno davati priliku da spasavate civile (ili da ih ignorišete, pa čak i likvidirate), što će se pozitivno ili negativno odražavati na merilo vašeg morala u igri. Nažalost, osim nekoliko drugačijih dijaloga (i prilike da nabavite dodatno oružje), moral u igri ne nudi nikakve druge posledice. Nivoi su isti, pa i kraj igre, bez varijacija u nivoima ili eventualne nelinearnosti.

Army of Two: The 40th Day ide nekoliko koraka dalje od prethodnika na polju mogućnosti za modifikaciju naoružanja. Svaku pucu u igri možete podešavati do milje volje, menjajući cev, šaržer, kundak, dodatnu dršku... za lanser granata ili potcevnu sačmaru. Takođe, možete stavljati prigušivač umesto kompenzatora trzaja, ili budžiti na neki drugi način i tako mu značajno menjati izgled i osobine. Oružje možete i "pimpovati", farbajući ga u kamuflažnu šaru (dajući mu manji agro rejtning) ili ga oblagati zlatom poput nekog podivljalog gangsta repera (što podiže agro rejting). Svaka promena ovog tipa je trenutna i ne zavisi od lokacije na kojoj se trenutno nalazite, što neumitno povlači sledeće pitanje: ko vam, zapravo, prodaje dodatke i na koji ih način smešta usred srušene zgrade u Šangaju, i kako ste u stanju da ga za sekund sklopite i ofarbate čučeći u zaklonu iza komode? Kao i u pogledu zapleta, igra je i na ovom polju totalna misterija.

Bilo da imate li konzolu zakačenu na internet i drugara raspoloženog da s vama prelazi igru u kooperativnom modu, ili ste prinuđeni na soliranje uz kompjuterski vođenog partnera – Army of Two: The 40th Day nudi odličnu pucačku zabavu za jedno ili dva popodneva.

PSP VERZIJA: ARKADNI ŠUTER



Šangaj neće više biti isti posle ove dvojice

PSP verzija dosta se razlikuje od punokrvne verzije. Igru je razvio Buzz Monkey, a u pitanju je klasičan arkadni šuter. Kamera je postavljena fiksno iznad dvojice junaka, pa će ceo oseaćaj igre biti u retro fazonu. Napucavate neprijatelje, oslobađate taoce, tražite health packove, a oružje možete nadograđivati da biste na kraju lakše eliminisali bossove.

Army of Two: The 40th Day

ŽANR: pucačka igra

IZDAVAČ: Electronic Arts

BROJ IGRAČA: 1–2 (co-op) TERMIN: 12. januar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: 16 : 9, 1080p, DD 5.1, Xbox Live, PSN

\+ Odlična pucačka akcija, pogotovo ako je igrate u društvu; impresivna grafika

\- Kratka kampanja i priča koja nema veze s mozgom

GRAFIKA: Lepša i detaljnija u odnosu na prvi Army of Two. 4+

GAMEPLAY: Sistem borbenog agroa i dalje funkcioniše besprekorno, što igranju sa AI partnerom daje ubedljivu taktičku dimenziju 4

ZAKLJUČAK: *Vrlo dobra pucačka igra, kao stvorena za konzumaciju u društvu* 4

Tekst: Stojan Karamatijević

Venetica 2

Ćerka Smrti u potrazi za verenikom

Alternativna verzija 16. veka vodi nas u Veneciju, gde će se voditi glavna bitka za očuvanje sveta koji poznajemo. Scarlet je glavni junak u igri Venetica, koja ima specifično poreklo. Ona je ni manje ni više nego ćerka same Smrti ili, kako ga neki nazivaju, Sablasnog kosača (Grim Reaper). U svetu Venetice, dužnost Smrti obavlja čovek što ga bira drevno društvo Corpus. Ali je novoodabrani – Victor – čovek kome je um pomućen željom za moći, te on pomoću okultnih magija postaje Necromancer, što je strogo zabranjeno po kodeksu društva Corpus. Zato biva smenjen s dužnosti, ali budući da je postao prilično snažan, na silu preuzima tu poziciju. Videvši tu situaciju, pravi Sablasni kosač šalje sopstvenu ćerku da reši problem koji ostali nisu mogli. Njeno poreklo daje joj pregršt specijalnih moći, poput komuniciranja s duhovima, ubrzanog starenja protivnika, otkrivanja tajnih magijskih prolaza, prizivanja gavrana koji će vam pokazati put kad se izgubite i slično. Naravno, ne treba zaboraviti glavnu defanzivnu veštinu, a to je prelazak u dimenziju senki, kada se možete brzo skloniti iz žarišta, ili zauzeti bolju poziciju nego protivnik. Sve njene moći uglavnom su vezane za smrt, tako da kasnije dobijate i mogućnost oživljavljavanja. Kako Scarlet želi da oživi verenika, koji je poginuo u prvom napadu na njeno selo, već vam je jasno šta je glavna moć.

Samo izvođenje igre predstavlja sada već klasičan šablon arkadnih RPG-ova, kakvi su Gothic, Risen i sl. Osim što poseduje nasleđene moći, Scarlet dobro barata i različitim oružjem – mačem, kopljem, čekićem i nezaobilaznom kosom (ipak joj je ćale Sablasni kosač, upotreba kose je u genima). Svako oružje ima svoje prednosti i namenu. Kosa je jedino oružje koje može nauditi demonima, čekić je prilično efikasan u borbi sa statuama (kamene gargojle i lavovi), a može poslužiti i kao sredstvo za otvaranje nekih tajnih prolaza. Svet igre je prilično otvoren, tako da slobodno možete istraživati svaki kutak grada tragajući za skrivenim poboljšanjima i iskustvenim poenima. Scarlet se može penjati po kućama, pliva-

Jedva čekamo patch koji će ukloniti Scarletin oklop. Ove cipelice, eventualno, mogu ostati...

Dobar dan, imate li nešto za one dane?

VENETICA

Dole dva – karijes

Ne dam za mostarinu, makar crkla!

Derviši i Smrt

ti u kanalima, istraživati podzemne tamnice... Tu su i nezaobilazne gondole, mada vožnja njima nema romantičnu svrhu, već će vam poslužiti kao transportno sredstvo između zona u gradu.

Sama priča ima četiri poglavlja, a svako se završava borbom s jednim od bossova. U okviru poglavlja imate više zadataka, a tu je i gomila sporednih zadataka, koji vam donose iskustvene poene, novac i korisnu opremu. Sporedni zadaci produžavaju vreme igranja za skoro pedeseatak sati, što znači da, kad ih spojite s nekih dvadesetak sati, koliko vam treba da završite glavnu priču, dobijate prilično dugu zabavu. Scarlet u igri skuplja iskustvene poene i napreduje po nivoima, te tako dobija mogućnost da umnoži osnovne atribute i nauči nove fizičke i mentalne veštine. Fizičke veštine uglavnom se odnose na umeće u borbi sa svim raspoloživim naoružanjem, blokove i specijalne udarce, dok su one mentalne skup njenih nasleđenih moći. Pored toga, ako pravovremeno pritiskate taster za napad, možete vezati više udaraca u kombinaciju, koja pravi mnogo više štete od pojedinačnih udaraca. Brzina pritiskanja tastera za napad utiče na jačinu i brzinu pojedinačnih udaraca. Ako taster pritiskate brzo, izvodićete više brzih ali slabijih udaraca, dok sporo pritiskanje čini da Scarlet napada sporije ali jače. Usput ćete sretati razni likove, koji će vas učiti novim veštinama, trgovati s vama, pomagati vam u rešavanju zadataka, a često ćete pomoć nalaziti i među duhovima umrlih. U igri postoje i dva gilda, a na vama je da izaberete kojem ćete se prikloniti. Pored izbora gilda, na dalji tok igranja mogu uticati i neke vaše moralne odluke.

Grafika u igri je prilično promenljivog kvaliteta, tako da ćete, s jedne strane, imati prelepe prizore srednjovekovne Venecije, dok ćete, s druge strane, na nekim mestima primetiti manjak poligona, zamuljane teksture i ostale sitnice koje pomalo kvare ugođaj. Kretanje glavne junakinje relativno je dobro urađeno, s tim što ponekad kontrola u borbi može biti pomalo konfuzna, ali to je očigledno problem koji se javlja kod većine naslova ovog žanra. Venetica je zanimljiva igra, pogotovo uzme li se u obzir originalna tematika, mada nije bez mana. U svakom slučaju, fanovi ovog žanra trebalo bi da je odigraju, ako ni zbog ničeg drugog, onda zbog Scarlet, koja je prilično atraktivna, a u igri će promeniti gomilu kostima (čitaj oklopa).

Boss maznô ribu

Venetica

ŽANR: arkadni RPG
IZDAVAČ: DTP Entertainment
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 21. januar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, GF6600GT sa 256 MB

\+ Zanimljiva priča, interesantna postavka igre, različite veštine, dužina

\- Pomalo konfuzne kontrole u borbi, nedovršen grafički engine, sitnije bagovi

GRAFIKA: Grafika u igri prilično varira, tako da nailazite na kombinaciju prelepih pejzaža, koji ponekad imaju manjak poligona i zamuljane teksture — 4-

GAMEPLAY: Samo izvođenje prati manje-više standardnu formulu arkadnih RPG-ova sa svim prednostima i manama — 4-

ZAKLJUČAK: *Venetica je igra koja je za nijansu iznad proseka, što znači da se može odigrati, ali kad je jednom završite, nećete imati želju za još jednim prelazom* — 4

Tekst: Vladislav Herbut

Prelepa Manuela preživela je T-virus

RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES

Spin-off za sve ljubitelje poznatog serijala

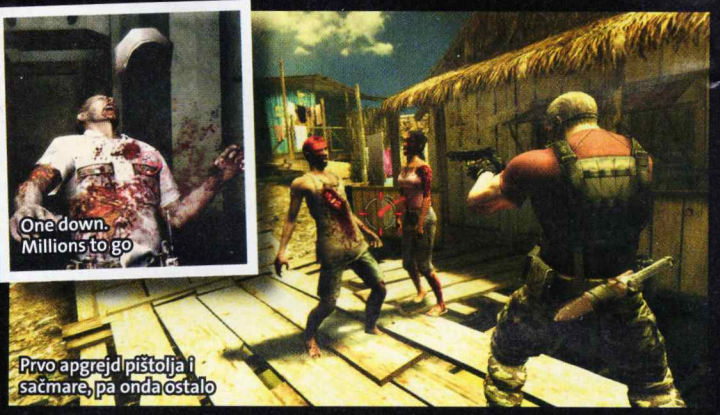
Zahvaljujući specifičnostima Wii kontrolera, arkadne pucačke igre, kakva je The House of the Dead: Overkill, doživele su pravu renesansu na ovoj konzoli, a u celu priču se uključio i Capcom, sa RE: Umbrella Chroniclesom, koji je obrađivao nekoliko poglavlja ovog serijala. Usled jednostavnog izvođenja, istorijat RE i njegovi najbolji momenti mogli su se približiti široj populaciji... bar u teoriji. Iako je imao svojih momenata, Umbrella Chronicles patio je od grafičkih nedostataka, a mnogi su ostali razočarani činjenicom što su RE 2 i 4 praktično izostavljeni.

Darkside Chronicles ispravlja tu nepravdu, fokusirajući se upravo na te dve igre – Code: Veronica. Naravno, izvođenje i dalje podrazumeva pucanje na sve što se miče na ekranu, dok je samo kretanje potpuno predefinisano. Ipak, određene promene odmah se primećuju. Pre svega, Capcom je pokušao da nas više uvuče u atmosferu tako što kamera verno simulira pokrete glave, što se demonstrira stalnim drmusanjem, koje za posledicu može imati totalnu dezorijentisanost u prostoru. Osim zombija i drugih akrepa kojih ima u izobilju, metke vredi trošiti i na okolne objekte, jer mnogi od njih kriju dodatne bonuse. Za razliku od prethodnika, na ceni više nije preciznost, pa nema besmislenih misija, koje od vas zahtevaju da gađate gotovo savršeno kako biste ih prešli. Sakupljeni novac moći ćete da iskoristite za poboljšanje performansi oružja, a za početak – najbolje je da najveći deo sredstava uložite u pištolj i sačmaru, koja vas često jedina može spasti od horde zombija.

Od svih poglavlja, čini se da je RE 2 obrađen najdetaljnije, dok je Code: Veronica prikazan u vrlo kratkim crtama, iako nudi nekoliko lokacija koje se nisu mogle videti u originalnoj verziji za Dreamcast i PS2. S druge strane, deo Operation Javier stavlja vas u ulogu Leona Kennedyja i njegovog partnera Jacka Krausera, opisujući dosad nepoznate događaje što su prethodili Resident Evilu 4, pa je prava poslastica za dugogodišnje fanove. Lepa osobina ovog ostvarenja jeste i njegova delimična nelinearnost, koja se najviše ogleda u povremenom grananju puteva, ali i određene razlike u priči, u zavisnosti od toga kog ste lika odabrali. Dodajmo i to da je za prelaženje neophodan dvocifren broj sati kako bismo definitivno potvrdili da ovo nije igra za jedno popodne.

Tehnička prezentacija zaista je izuzetna, jer ništa nije portovano, već je sve rađeno posebno za Wii. To rezultuje vrlo impresivnim okruženjem i detaljnim likovima, koje ovo ostvarenje svrstava među najlepše za ovu konzolu. Zvuk nimalo ne zaostaje, a to i ne čudi jer je za njega odgovorno čak 40 muzičara i hor od 30 pevača. I pored toga što ne deluje naročito sveže, Darkside Chronicles sigurno će zainteresovati fanove, ali i nove igrače, koje RE dosad nije privlačio zbog svog izvođenja. U moru polunastavaka i spin-offova koje je serijal iznedrio – ovo je svakako daleko najveći pogodak dosad.

One down. Millions to go



Prvo apgrejd pištolja i sačmare, pa onda ostalo

Zanimljive Wii kontrole u bliskom kontaktu

Nećemo ti ništa. Samo da ti gricnemo uvce

Resident Evil: Darkside Chronicles

ŽANR: pucačka
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1–2
TERMIN: 27. novembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 **Wii** PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: Wii Zapper

\+ Odlična grafika, nekoliko novih okruženja, sjajna muzička podloga

\- Kamera ponekad previše dezorijentiše, Code Veronica mogao se bolje obraditi

GRAFIKA: Da, ovo je zaista igra za Wii. I pored sve raskoši, frame rate nikad ne trpi zbog toga 5

GAMEPLAY: Višesatno napucavanje zombija može dosaditi, a bilo bi lepo i da ima više mogućih puteva 4

ZAKLJUČAK: *Najbolja igra ovog tipa za Wii, apsolutno vredna nabavke* **4+**

VIRTUAL SHOP
www.virualshop.rs

Bul.Mihaila Pupina 85
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL

Kumodraška 5
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

Osvojite Sony PS2 i Wii

GMC-YU poklanja vam PS2 i Wii!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2 ili sfun wii.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun wii a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Dobitnik PS2 iz prošlog broja:
Lazar Ninković,
Jagodina (065547xxxx)

Dobitnik PSP iz prošlog broja:
Sonja Bohoučki,
Subotica (063835xxxx)

Molе se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

34999.00

19999.00

26999.00

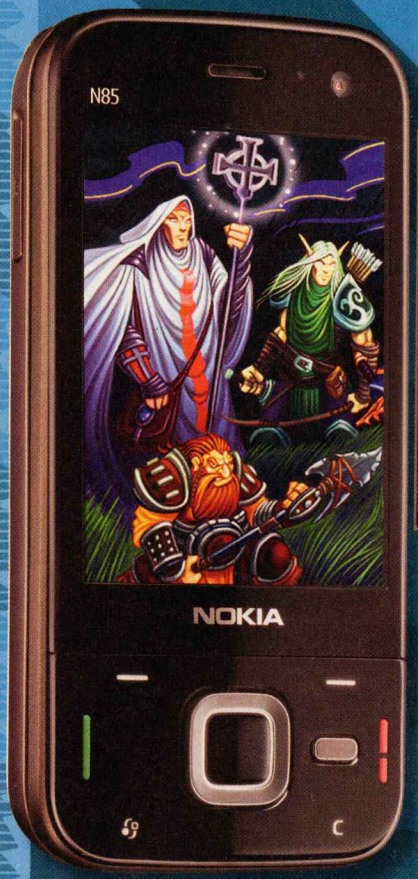
šta bi ti da probaš?

15999.00

19999.00

29999.00

PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PS2 PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS



Age of Heroes

Age of Heroes Online jeste masivna multiplatformska MMO-RPG strategija. U njenoj osnovi je dobro osmišljen fantastični svet s unikatnom istorijom, geografijom, magijom i tradicijom. Age of Heroes Online pružiće vam sate zanimljivog igranja u opuštenoj kućnoj atmosferi, prevozu, dok čekate u redu ili u kancelariji. Igra je interesantna, jednostavna i lako shvatljiva, toliko da ćete poželeti da nema kraj. Neophodno je da korisnici imaju podešen GPRS, dok sama igra ne zahteva velik GPRS protok. Prvih sedam dana igranje je besplatno. Nedeljna pretplata iznosi 90 dinara bez poreza. Ako pošaljete STOP u SMS poruci na 6992, možete se odjaviti u svakom trenutku.

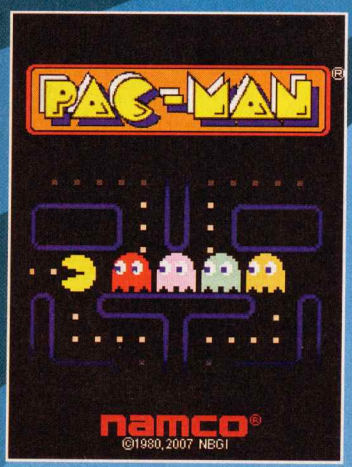
U igri je preko 150 jedinstvenih mapa, više od 60 zgrada, zamkova, grobnica, prodavnica i arena, devet različitih država i više od 25 tipova ratišta, u zavisnosti od regija. Igrivost će zapanjiti sve iskusne igrače: preko 100 stvorenja s kojima se igrač može boriti, pet rasa što imaju svoje grupe stvorenja, 15 različitih heroja s više od 100 veština, magija i drugih specijalnih mogućnosti koje se mogu razvijati itd.

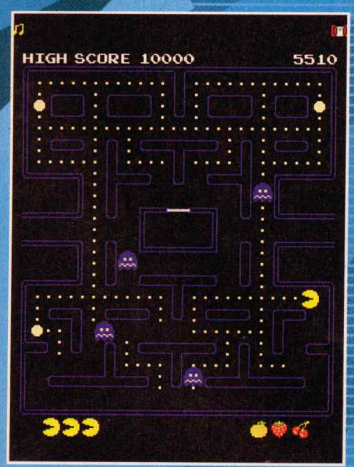
ŽANR: multiplayer
CENA: 150 din. + porezi
ADRESA: wap.melodije.net

Lemmings Tribe

Od prvog nastupa 1991, Lemmingsi su osvojili milione ljudi svojom slatkom i neodoljivom ličnošću. Cilj je da sačuvate skup Lemmingsa određeno vreme na velikom broju nivoa ispunjenih raznim zamkama. Zahteva kombinaciju raznih znanja iz logike da bi se rešili mnogi problemi. Lemmingsi su iz tri različita plemena: Klasični Lemmingsi imaju pristup samo svojim originalnim veštinama, dok druga dva plemena – Svemirski Lemmingsi i Srednjovekovni Lemmingsi – mogu pristupiti novim i specifičnim veštinama, što omogućava više raznovrsnosti i poboljšanu igrivost. Budite mozak cele operacije i sačuvajte svoje pleme!

ŽANR: logička
CENA: 150 din. + porezi
ADRESA: wap.melodije.net



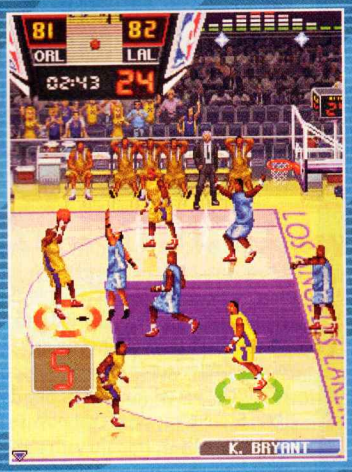


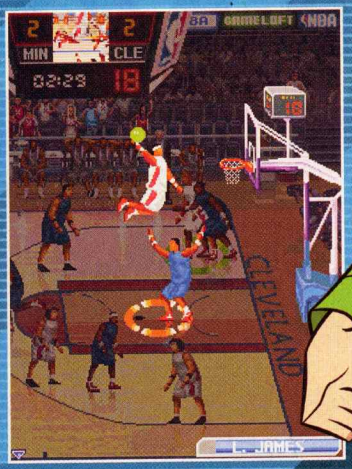
Pac Man

Kod najnovije verzije za mobilne telefone – izgled i kontrole jesu ono što daje pravi ton arkadnosti koju je ova igra uvek donosila. Kontrole su dobre kao u bilo kojoj "savremenoj" igri, a izgled je previše legendaran da bi mu se moglo bilo šta zameriti. Na svakom nivou treba da skupite svaku od 240 "pac tačkica", izbegavajući usput raznobojne duhove... Mod za jednog igrača nadmenjen je onima koji su večiti fanovi i kojima ova igrica nije dosadila. S druge strane, tu je i mod za više igrača, koji se može preporučiti svima. Mod radi pomoću Bluetootha i omogućava da maksimalno četiri igrača igraju igru. Igrači mogu preuzeti ulogu samog Pac Mana ili jednog od četiri duha.

ŽANR: arkadna
CENA: 200 din. + porezi
ADRESA: www.mtsmondo.com

NBA Pro Basketball 2010





Ova je igra prepuna bitnih poboljšanja u poređenju s prethodnom verzijom, uz pregršt modova i mini-igara. Svideće se svima koji vole da pobeđuju. Veliki izbor taktika i gameplay opcija sigurno je ono u čemu će svi ljubitelji basketa uživati, a tome će doprineti i lakše kontrole. Peticom se koristite za dodavanje, a nulom za šutiranje. Duži pritisak na donji navigacioni taster (dok lopta ne pozeleni) rezultiraće atraktivnim zakucavanjem. Igra nije teška, pa ćete većinu mečeva dobijati bez priblema.

ŽANR: sportska simulacija
CENA: 200 din. + porezi
ADRESA: www.mtsmondo.com

Space Invaders Evolution

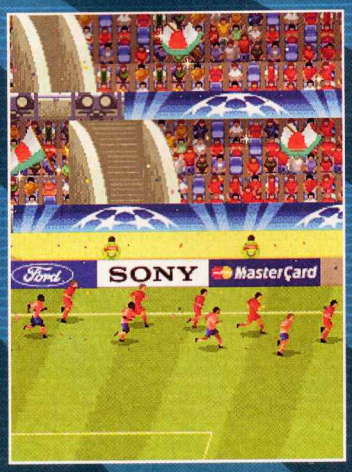
Iako je reč o veoma starom i limitiranom konceptu, EA Mobile donosi nam spektakularan i redizajiran original za mobilne telefone. Iako na igri nisu radili ljudi iz Taita, već je pravljena u studiju Xendex, razvojni timu treba pohvaliti za odlično obavljen posao. Napadači iz svemira nadolaze u talasima, neki se kreću brže, neki sporije, a i svi idu u istom smeru – ka dnu ekrana pravo na lasere vaše letelice.

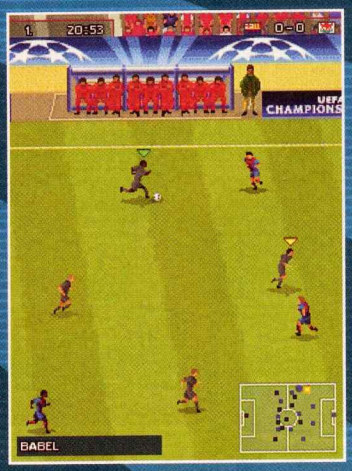
ŽANR: arkadna
CENA: 200 din. + porezi
ADRESA: www.mtsmondo.com

Pro Evolution Soccer 2010

Zahvaljujući igračima, PES 2010 postao je upečatljiviji, realniji i veći prijatelj samim početnicima. Ove godine mnogo je novina doneto u Pes 2010, a za to moramo zahvaliti zajednici PES-a, koja se zaista potrudila da poboljša samu igru. Takmiči se u zvaničnoj Uefinoj Ligi šampiona i svim novim evropskim ligama, suprotstavljajući se najboljim klupskim timovima na kontinentu. Pored mnogih popularnih liga i kup takmičenja, PES 2010 sada ima funkciju gde možeš napraviti svoj režim igre. Kreiraj pojedinačne timove, pa čak i sebe uvedi u igru!

ŽANR: sportska simulacija
CENA: 150 din. + porezi
ADRESA: wap.melodije.net





Ben 10

Corrodium meteora udara Zemlju i vanzemaljski zli, beskrupulozni gospodar Vilgaks želi te meteore samo za sebe kako bi preuzeo i zagospodario našom planetom! Kao Ben Tenison, poznati crtani junak, ti si jedini koji ga može zaustaviti! Bori se za svoj put i spasenje Zemlje kroz 12 veoma uzbudljivih nivoa i suoči se s vojskom trutova, vitezova, mutanta i gazda u ovoj , neverovatno napetoj akciji dobro upakovane i, na kraju, pobedničke avanture.

ŽANR: akciona
CENA: 150 din. + porezi
ADRESA: wap.melodije.net

IZAZOVNE MA

TRODIMENZIONALNI TV

Panasonic VT25

Na prošlogodišnjem CES-u dosta se pričalo o 3D televizorima, a proizvođači su imali šta i da prikažu, pa su zadivili publiku. Panasonicov plazma televizor iz serije VT25 sposoban je da prikaže 3D sliku u Full HD rezoluciji, ostavljajujući vas bez daha ukoliko gledate neki film ili igrate igru. Stereoskopski efekat postiže se posebnom tehnologijom, a da biste stekli 3D utisak, trebaju vam naočare koje se isporučuju s ovim televizorom. Panasonic VT25 omogućiće vam i THX zvuk, bežično surfovanje internetom, ali i besplatne Skype pozive. Naravno, ni Facebook nije izostavljen.

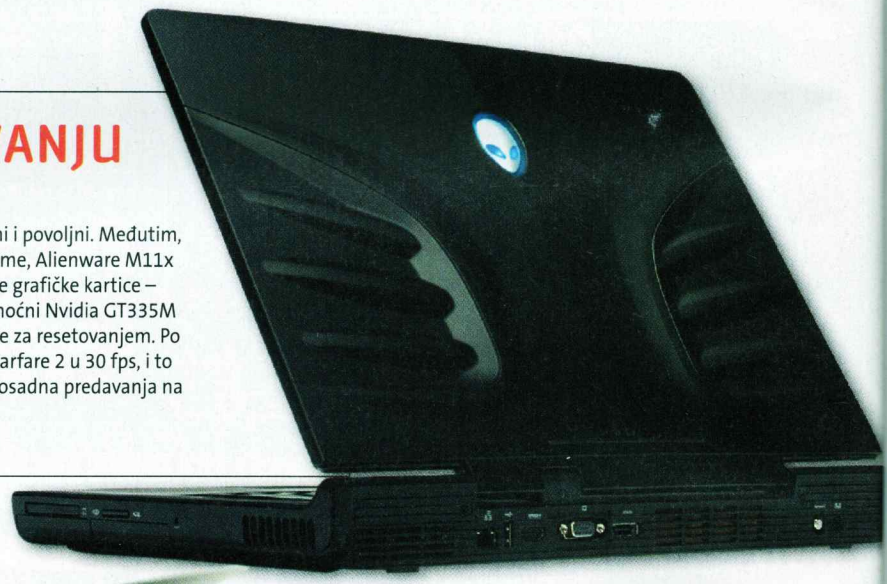
Kontakt: Panasonic, www.panasonic.com

ZVER U MALOM PAKOVANJU

Alienware M11x

Laptopovi Alienware poznati su kao vrlo moćni, ali ne i kao lagani i povoljni. Međutim, njihov najnoviji laptop – M11x – opovrgnuće takve tvrdnje. Naime, Alienware M11x u stvari je netbook s ekranom od svega 11,6 inča, koji dolazi s dve grafičke kartice – jednom za svakodnevni rad, a drugom za igre. U pitanju je vrlo moćni Nvidia GT335M GPU, koji će se uključivati posebnim tasterom, a neće biti potrebe za resetovanjem. Po navodima proizvođača, M11x moći će da potera CoD: Modern Warfare 2 u 30 fps, i to u FullHD modu sa svim podešavanjima na High. Eto rešenja za dosadna predavanja na fakultetu!

Cena: 1.000 dolara, kontakt: Alienware, www.alienware.com



Letelica je napravljena od karbonskih vlakana i teška je 360 grama

IPHONE HELIKOPTER

Parrot AR.Drone

Igračke su evoluirale! Najnovija WiFi leteća video igračka, nazvana AR.Drone, u stvari je helikopter koji se može kontrolisati putem iPhonea ili iToucha. Veza se uspostavlja preko bežične mreže, pa se putem korisničkog interfejsa može upravljati helikopterom. AR.Drone je opremljen dvema kamerama, a one snimaju realno okruženje, u koje softver ubacuje virtuelne neprijatelje. Prava poslastica je multiplejer u kojem dva helikoptera mogu odmeriti snage obračunavajući se s virtuelnim raketama ili topovima. AR.Drone očekuje se u prodajti tokom ove godine.

Cena: nepoznata, kontakt: Parrot, www.parrot.com

MIPARE

Raport sa sajma CES u Las Vegasu

NYKO WAND +

MotionPlus inkorporian

Lane je predstavljen Nyko Wand, koji je omogućavao da se komande prenesu preko transport tehnologije. Nažalost, ta se novotarija mogla koristiti samo uz sisteme Nyko Action Pak, pa smo očekivali da Nintendo nešto učini povodom integracije tehnologije Wii MotionPlus u jedan uređaj. Ipak, Nyko ih je prestigao predstavivši Wand + kontroler, koji ne zahteva dosadnu instalaciju kao Nintendovi uređaji. Tako je Wand + smanjio dimenzije kontrolera i olakšao život igračima.

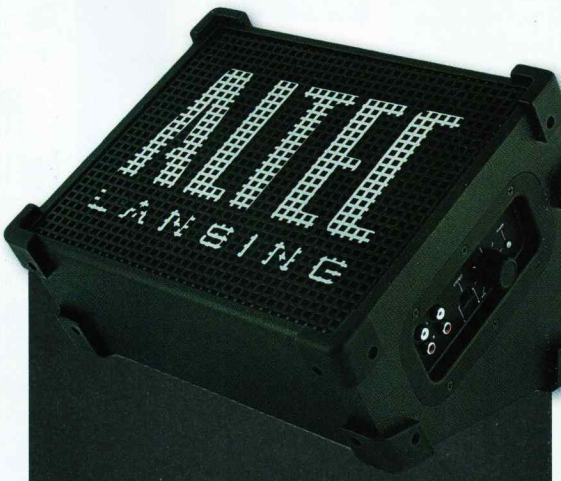
Cena: 50 evra, kontakt: Nyko, www.nyko.com

ELEKTRIČNA FOTELJA

D-Box GPH-120 Hybrid Motion

Ima li šta lepše za igrača nego kada se ukombinuju najnovije tehnologije s udobnom foteljom? D-Box je smislio novu mamiparu u vidu kožne fotelje opremljene efektima Motion Code, koji će vas tresti, drmati, rotirati i bacati u stranu dok budete gledali filmove ili igrali video igre. Povežite fotelju s računarom, instalirajte drajvere i podržane igre, udobno se smestite i pripremite kesu ako imate slabiji stomak, jer mehanizmi ugrađeni u GPH-120 mogu proizvesti ubrzanje od čak 2 G.

Cena: 3.200 evra, kontakt: D-Box, www.d-box.com



RASTERIVANJE KOMŠIJA

Altec Lansing Stage-Gig

Priznaćete da muzičke igre u poslednje vreme potpuno dominiraju igračkom scenom. Pravi je hit prženje gitare ili sviranje bubnjeva u igrama poput Guitar Heroa ili Rock Banda. I u našoj zemlji sve više se organizuju virtuelne gitarske žurke, pa da bi osećaj svirke bio kompletan, treba vam samo još pojačalo. Stage-Gig je pravo rokersko pojačalo, snage 40 vati s vuferom od 6,5 inča, što je dovoljno da rastera stanare u ulazu. Bez problema se priključuje na Playstation 3, Wii ili Xbox 360.

Cena: 99 evra, kontakt: Altec Lansing, www.alteclansing.com

ZA PRAVE PILOTE

Mad Catz X65F

Kada pogledate najnoviji flight stick iz kompanije Mad Catz, pomislićete da je to komandni uređaj iščupan iz nekog MiG-a ili Falkona. Međutim, u pitanju je igračka oprema za sve zaljubljenike u simulacije letenja koja garantuje maksimalnu realnost u domenu upravljanja virtuelnim avionom. To je ujedno i prvi force-sensing flight stick koji je prvenstveno namenjen emuliranju pilotiranja vojnih aviona. Njegova nova tehnologija omogućava mu da se sam ugiba, u zavisnosti od potiska i uslova letenja, što dosad nije viđeno.

Cena: 400 evra, kontakt: Mad Catz, www.madcatz.com

BEŽIČNE FOTKE

Memorijska kartica sa WiFijem? Slikajte fotoaparatom sa Eye-Fi karticom, i čim se približite pristupnoj tački – fotografije će se bežično prebaciti na vaš računar. Ukoliko želite, slike mogu biti automatski poslate na Flickr, Facebook ili bilo koji sličan servis.

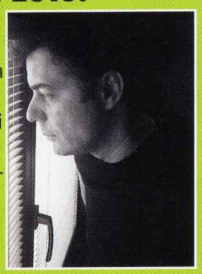
Kontakt: Eye-Fi, www.eye.fi

BESPLATNE OVI MAPE

Nokia je potpuno besplatno ponudila turn-by-turn navigaciju u 74 zemlje na 46 jezika preko servisa Ovi Maps. Skinite mape s Nokijinog sajta i koristite se njima u off line modu, štedeći na taj način bateriju. Zasad je moguće preuzeti besplatne mape samo za telefone N97, N97 Mini, 5800 XpressMusic, 5800 Navigation Edition, E52, E55, E72, 5230, 6710 Navigator, 6730 classic i X6. Nažalost, mapa za Srbiju još uvek nema.

Kontakt: Nokia, www.nokia.com/maps

MOBILFEST 2010.



Mobilfest 2010. jeste festival filmova snimljenih isključivo mobilnim telefonom, i to je ujedno i prvi festival ove vrste u Srbiji. Pravo učešća na Mobilfestu 2010. imaju srednjoškolci i učenici petog, šestog, sedmog i osmog razreda osnovne škole u Srbiji. Tema Mobilfesta 2010. jeste "Svet oko mene". Da biste učestvovali na festivalu, treba da pošaljete film na ovu temu. Film može trajati i pet sekundi, ali ne sme biti duži od tri minuta. Šta znači "Svet oko mene"? To zavisi od vas.

Mobilfest 2010. traje do 20. maja 2010, kada će se odabrati glavne nagrade festivala, a dotad će svakog meseca biti nagrađivana po tri najbolja filma. Spremljene su i posebne nagrade za škole s najviše učesnika Mobilfesta.

Mnoge od javnih ličnosti Srbije podržale su Mobilfest, kome će dati i doprinos. Među njima su i Dragoljub Ljubičić Mićko, Manda, Gala, Sanja Papić, Đule Van Gog, Bilja Krstić, Ivan Bosiljčić...

Kontakt: www.mobilfest.rs

SAN SVAKOG IGRAČA

Samsung SyncMaster MD230 Gaming Monitor

Igrati na velikom monitoru pravo je uživanje, a zamislite kakav je tek osećaj pržiti novi Need for Speed na šest monitora! Samsung je lansirao monitore SyncMaster MD230, koje pokreće ATI-jeva tehnologija Eyefinity6. Možete birati konfiguraciju od tri ili šest povezanih monitora (1.900 i 3.100 evra respektivno), dok svaki ekran radi u rezoluciji od 2.560 x 1.600 piksela. Konfiguracija od šest ekrana nudi na taj način 12 puta veću rezoluciju od 1.080p! Naravno, da biste igrali na ovakvom video sistemu, trebaće vam i nova ATI kartica, ali ako možete dati nekoliko hiljada evra za monitore, moći ćete i 700 za jedan Radeon HD 5970.

Cena: 3.100 evra, kontakt: Samsung, www.samsung.com

Nova igračka platforma

S ekranom od skoro deset inča, osetljivim na dodir, i procesorom koji radi na 1 GHz, Apple ozbiljno ulazi u svet handheld gaminga

Imali smo prvo iMac, pa iBook, pa iPod, pa iPhone i na kraju iPad. Iako se devojke u Americi smeju, jer "pad", između ostalog, na engleskom znači i uložak, pa novi uređaj asocira na e-menstruaciju – ime novog člana u familiji Apple izabrano je veoma lukavo. Najpre, teško je setiti se još neke reči na tri slova a da ime nije prethodno registrovano (mada je iPad već poznato ime u Japanu, po uređaju kompanije Fujitsu), kao drugo – odlično opisuje i izgled i ono što radi.

Steve Jobes, šef Applea, predstavio je iPad kao uređaj koji će popuniti prazninu između pametnih telefona i laptopova. iPad je, u stvari, tablet računar s ekranom od 9,7 inča osetljivim na dodir, koji podržava multitouch funkcionalnost, što može otvoriti puno prostora za inovacije u gejmpleju. Rezolucije je 1.024 x 768 piksela sa 132 piskela po inču, što omogućava kvalitetnu sliku. Appleov novajlija težak je 680 grama, a pokreće ga operativni sistem iPhone. To znači da je sve aplikacije s AppStorea moguće aktivirati odmah bez problema, kao i igre kojih ima preko 20.000. Ne samo što se koristi softverom iPhonea već i izgleda kao uveličani iPod, tj. iPhone. Pokreće ga procesor Apple A4 na 1 Ghz, a opremljen je sa 16 do 64 GB fleš memorije, WiFi mrežom i Bluetoothom.

Ono što interesuje igrače jeste nova prenosna igračka platforma, kojom će se upravljati preko touch kontrola. Predstavljena je igra Need for Speed: Shift za iPad, koja izgleda veoma dobro. Pored Electronic Artsa, koji tradicionalno podržava Apple u svim njegovim proizvodima, za iPad će raditi igre i poznati Glu Mobile.

Poznate su i cene iPada. Model od 16 GB košta 499, od 32 GB – 599, a od 64 GB – 699 dolara. Ovi modeli opremljeni su WiFijem. Ako želite i 3G, moraćete da doplatite još 100 dolara. iPad će biti dostupan za dva meseca, dok će se za 3G modele čekati mesec duže.

www.apple.com

SURFER IZ SNOVA

Nokia N900

Nokijin ručni kompjuter ne samo što će vas osvojiti lakoćom krstarenja po internetu nego će vas i zadiviti snagom, tehničkim karakteristikama i bogatstvom opcija. Ekran je dijagonale 3,5 inča, rezolucije 800 x 480 tačaka, osetljiv na dodir, a ispod njega je QWERTY tastatura s tri reda tastera. Pokreće ga operativni sistem Meamo 5 (verzija Linuxa), pa na njemu bez problema možete igrati Quake 3 Arenu, Doom, Warcraft, ili podići Windows 95. Nokia N900 opremljena je svim mogućim dodacima (3G, WiFi, GPS, FM radio), a tu je čak i 32 GB interne memorije.

Cena: 60.000 dinara, kontakt: Nokia, www.nokia.rs

Igrajte se na laptopu u 1080p

DirectX11 ZA PONETI

Radeon HD 5870 na laptopovima

ATI je prvi uspeo da donese grafičke kartice za laptopove koje su kompatibilne s karticama DirectX1. Tako je njihova serija kartica ATI Mobility Radeon HD 5800, 5700, HD 5600 i HD 5400 spremna da podigne gejming na laptopovima na potpuno nov nivo. Imajući u vidu da je odsad moguće imati u laptopu Radeon HD 5870, jednu od najbržih grafičkih kartica na tržištu, industrija video igara može se potpuno osloniti i na mobilne igrače. **www.ati.com**

Megaposter u delovima

Ezio Auditore da Firenza – gotov je! A gotova je i PC verzija igre. Uživajte u dobrom megaposteru i još boljoj igri. Došlo je vreme i da se bira nov megaposter, koji ćemo objavljivati od sledećeg broja. Trk na forum i glasajte za svog favorita! www.screenfun.rs/forum

Top-lista video igara

Prva visokobudžetna igra u 2010. izbila je direktno na prvo mesto naše top-liste video igara. Mass Effect 2 je mastan hit, koji morate okušati. S druge strane, Dark Void je dobrano podbacio, a od Vankuvera 2010. nismo ništa ni očekivali, pa se nismo ni razočarali. U svakom slučaju, top-lista izgleda ovako:

No. Igra	Platforma	Žanr
1. Mass Effect 2	**PC, 360**	**RPG**
2. CoD: Modern Warfare 2	PC, PS3, 360	shooter
3. Assassin's Creed 2	PS3, 360	arkadna avantura
4. Dragon Age: Origins	PC, PS3, 360	RPG
5. Star Trek Online	PC	MMO
6. Pro Evolution Soccer 2010	PC, PS3, 360	fudbal
7. NFS: Shift	PC, PS3, 360	vožnja
8. Batman: Arkham Asylum	PC, PS3, 360	akciona avantura
9. Left4Dead 2	PC, 360	shooter
10. Dirt 2	PC, PS3, 360	vožnja

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Ana Bebić ponela sa sobom?

Za prvom ukućankom koja je izbačena iz VIP kuće Velikog Brata mnogi su zaplakali, a i mi s njima. Rešili smo da je pozovemo kako bismo joj ponovo čuli glas, a usput smo saznali da je ona super i da pika Wii s društvom.

1 Wii Sports (Nintendo Wii)

Stvarno je super ova igra! Najčešće igram kuglanje jer i sama volim da odem u kuglanu, a volim i tenis i boks.

2 Super Mario Galaxy (Nintendo Wii)

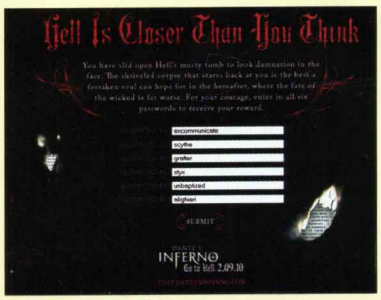
Mario mi je baš kul lik dok trčka po planetama. Pokušavam da nađem sve zvezdice, ali ovi su ih baš zaturili...

3 Solitaire (PC)

Upalim računar, startujem karte, mogu tako po ceo dan. Opušta me igra, ali se i iznerviram kada neće da "izađu"

Surftips

Skriven sajt



Lozinke ukucajte redom kako smo i naveli

Možda nemate konzolu da igrate Dante's Inferno, ali zato možete uživati u nagradi koju ćete osvojiti na skrivenom EA sajtu ako ukucate sve lozinke. Nagrada je ZIP fajl, u kojem se krive originalna muzika, crteži, wallpaperi i svašta drugo zanimljivo. Da se ne biste mučili, ScreenFun vam donosi sve lozinke, a to su: excommunicate, scythe, grafter, styx, unbaptized i alighieri. Otkucajte ih na sajtu **www.hellisnigh.com** i skinite ZIP fajl od 135 MB.

Instant akcija

Mi smo se odmah navukli na Ace of Aces

Dosta vam je dugotrajnih instalacija, njakanje s drajverima i podešavanjem računara da biste startovali neku igru. Rešenje je instant akcija! Upravo nju nudi **instantaction.com**. Ulogujte se, izaberite naslov koji vam se sviđa i krenite da igrate u browseru! Nemojte misliti da je grafika jadna pošto igrate u Firefoxu, jer neke igre zaista izgledaju fantastično u 3D okruženju.

Smešan novac

Mislite da su naše novčanice s milijardama i zilionima bile smešne? Kako vam se čini ova novčanica iz Bank of Cthulhu? A šta kažete za novčanicu s likom fudbalera? Jeste da je George Best i da su u pitanju funte, ali mi to ne bismo primali kao kusur. Pogledajte još primera na **http://bit.ly/bRdSzS**

Besplatan sport

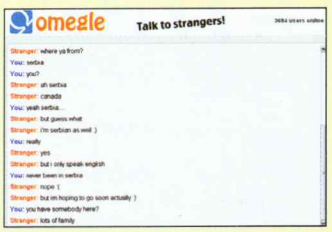
Dosta vam je skrembovanih programa i ekskluzivnih prava prenosa, zbog kojih ne možete gledati omiljeni sport? Ne očajavajte, jer tu je ATDHE servis! Preko njega ćete moći da pratite sportske prenose uživo, a na raspolaganju su fudbalske utakmice, tenis, ragbi, boks i sve što vam srce poželi. Samo vam treba brža internet konekcija. **www.atdhe.net**

Lom kost

Vize su nam ukinute, a avionske karte za razne evropske destinacije možemo kupiti za samo nekoliko desetina evra. Na ovom sajtu naći ćete ažurne vesti o svim Low Cost avio-kompanijama koje lete ili će uskoro početi da lete iz Srbije, kao i informacije o promotivnim cenama karata i raznim drugim pogodnostima. Srećan put! **www.lowcost.in.rs**

Blind date

Dosta vam je ćaskanja s poznatim ljudima? Želite anonimnost i priču s potpunim strendžerom? Skoknite na **Omegle.com** i započnite ćaskanje odmah sa slučajno izabranim partnerom. Naš probni čet završio se s nepoznatim gejmerom, koji upravo igra Bioshock 2. Pazite samo da vas ne spopadnu neki manijaci.



IGRAČKI HOROSKOP

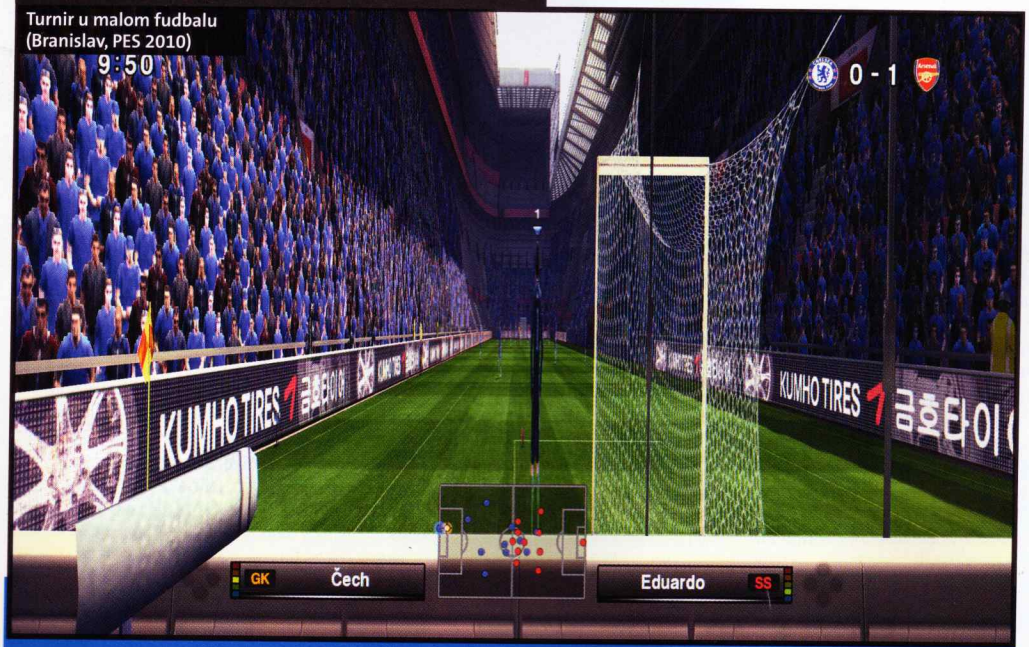
Ribe (19. 2 – 20. 3)

Pazite se Jarčeva koji će vam zakuvati čorbu u drugom masovnom efektu

Pošto posedujete neizmernu stvaralačku snagu, u ovom mesecu ćete uspeti da pokvarite grafičku karticu i spržite procesor. Držite peraja dalje od hardvera i prepustite taj posao ozbiljnim kompanijama! Ako ne prestanete da igrate Mass Effect 2 u skorije vreme, Ribe će vam dati nogu. Pošto riba ribi grize rep, bolje vi budite prvi koji će omastiti brkove. Što se tiče zdravstvenog aspekta, ukoliko vam se muti pred očima, promenite vodu u akvarijumu. Pošto vam je ulje veoma zdravo, pijte ga sami – ostali ga i onako mrze. Blup!

Kad Ribe porastu, postanu Geth

ScreenFunShot



Zanimljive screenshotove iz igara i komentar pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs**. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (pogledajte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN No. 58 – 3/10

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Šava Marinčić (sava.marincic@color.rs)
Obrada fotografija: Olgica Grbić (olja.grbic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Anićić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Maćešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

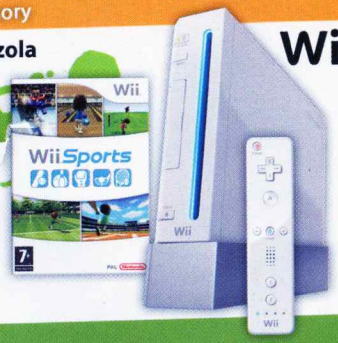
COMPUTERLAND games

* XBOX360 Controller Wired, Wireless Black, Wireless White Controller, Wii remote classic controler, Classic Controller Pro (Black), Nunchuk Controller, Nunchuk Controller (Black), Play (+ Nintendo Wii Remote), Remote Control With Motionplus (Black), Motion Plus Accessory

XBOX360 ARCADE
20.999,-

Popust od 5% na kupovinu dodatne opreme* uz kupljenu Nintendo Wii ili XBOX 360 Arcade konzolu

Nintendo wii konzola + wii sports
21.999,-



AKCIJA TRAJE OD 15. FEBRUARA DO 15. MARTA

2x Logitech® Precision Gamepad + Pro Evolution Soccer 2008 PC

Logitech® Formula Vibration + PC WOW Trial + PC Flatout Ultimate Carnage

Logitech® MX 518
Logitech® •Cordless Rumblepad

IGRE, KONZOLE, PRATEĆA OPREMA, GAMING FIGURE.....

Logitech® Football mouse + PC Crazy Kickers +PC Crazy Chicken Soccer + PC Crazy Chicken Kart Thunder

PS3 Darksiders PS3 Assassin Creed II PS3 Bayonetta

IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI SAD VRŠAC IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI S

BLACKSHOP
Sterijina 43, 26300 Vršac 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

GREENSHOP
Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd 011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad 021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

LOVAC. PREŽIVELI. PLEN.

KO ĆEŠ BITI TI?

ALIENS
VS
PREDATOR™

19.02.10

INTENZIVNO

NAPETO

ZASTRAŠUJUĆE

WWW.SEGA.COM/AVP

18 ask about games .com PS3 PlayStation Network Games for Windows XBOX 360 XBOX LIVE 20th Century Fox REBELLION SEGA

Aliens vs Predator™&© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Aliens vs Predator game software, excluding Twentieth Century Fox elements © 2010 SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Technology ©2010 Rebellion®. "PS", "PlayStation" PS3 and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft.

Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games